Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, czerwiec 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

39/6



Hell

Bioforge

Dreamweb

Pizza Tycoon

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

OM

Brat Marcin



W dniu 5 kwietnia redakcja TS została wezwana na Rakowiecką... tfu, na Woronicza celem złożenia zeznań w sprawie przeciwko grom komputerowym. Było ciepło i posypano nam pudrem nosy.



Najpierw wypowiedziała się młodzież.
(Na każdym zebraniu jest tak, że ktoś musi zacząć).



Potem Pani psycholog.



Wypowiedź Pani psycholog zrobiła duże wrażenie.



Usiłowaliśmy ratować sytuację...

Tu Naczelny mówi o tym, że gry mają i dobre strony.

ale nie pasowało to do koncepcji programu.



Uwaga: ten obrazek jest odwrócony ze względów kompozycyjnych.

Nawet „u" nam powycinali.



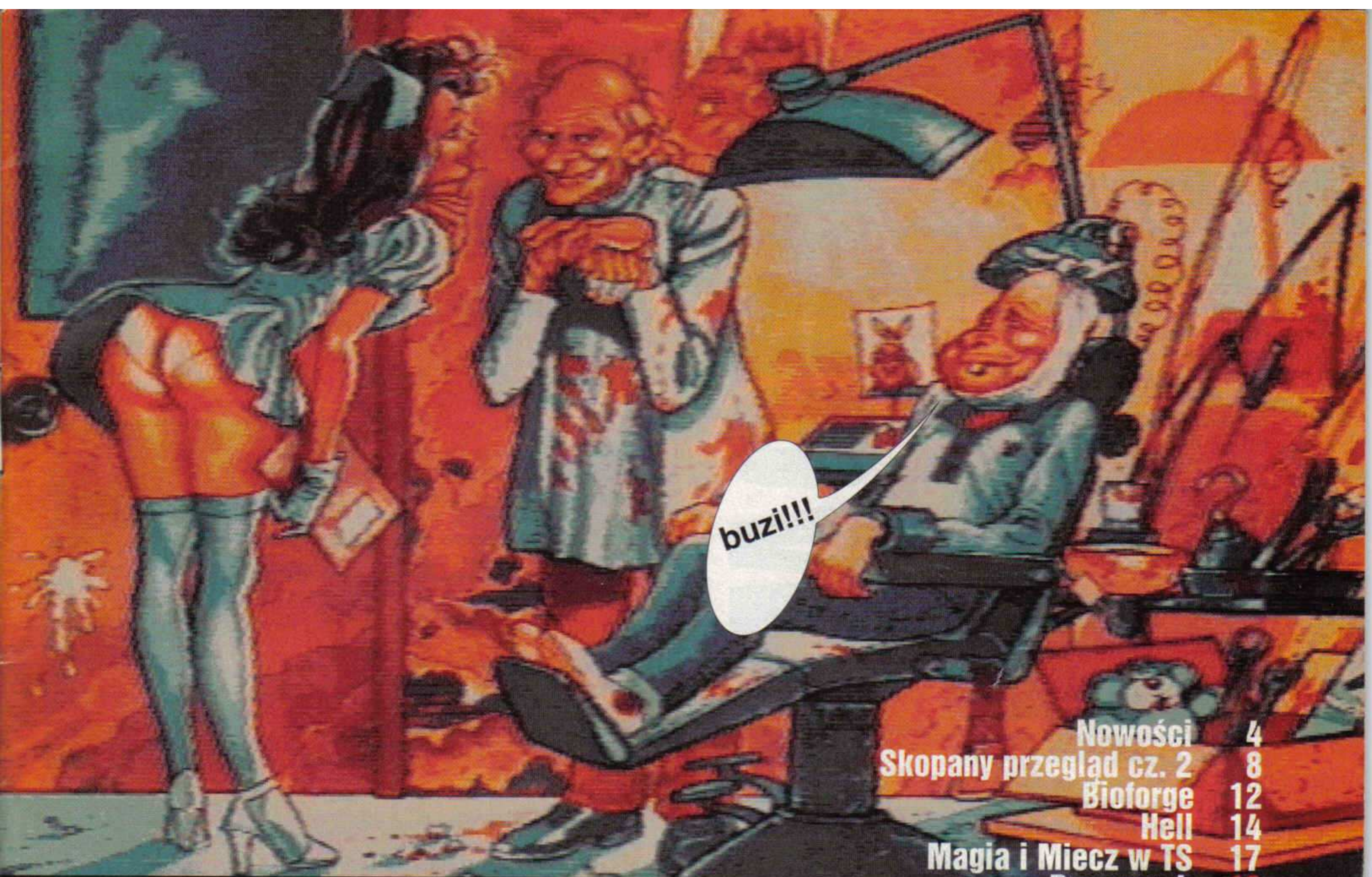
Dyskusja chwilami była na luzie.



Na szczęście w redakcji wszystko było po staremu



Ponieważ wyemitowany 22.IV program nie miał wiele wspólnego z dyskusją ze studia, komiks nie ma wiele wspólnego z programem.



menu

ZA MIESIĄC:

THE LOST EDEN

SIM TOWER

DISC WORLD

Co nowego?

Ogórki

Wakacje za pasem, w branży komputerowej zaczął się więc sezon ogórkowy (czytaj: urlopowy). Firmy dystrybucyjne przerywają wydawanie nowych produktów, niektóre pisma przestają funkcjonować, biorąc przykład z producentów. Ale oczywiście nie my, silni, zwarci, gotowi nawet w Sylwestra o godzinie 0.00 dostarczyć świeżych i kompetentnych porad w co grać wypada, należy, a nawet trzeba.

Ale wracając do rzeczywistości. Koniec roku szkolnego zbiegł się z mocnym akcentem w wykonaniu firm komputerowych: najpierw obniżka cen w IPS-ie i Licompie, potem kiermasz gier komputerowych i wydawnictw multimedialnych, a potem obniżka cen w Mirage'u. To się nazywa mocne zakończenie. W związku z sezonem ogórkowym w przyszłym miesiącu będziemy w większości pisać, co się dzieje na Zachodzie, bo choć tam również nic się nie będzie działo, to nic u nas i nic tam, to dwa różne nice. I to byłoby wszystko odnośnie wielkiej polityki.

U nas za to postęp. Wydaliśmy majowy numer w maju, choć może nie wszyscy zauważyli, bo RUCH o pięć dni później zaczął kolportaż numeru (29.05.). Niby RUCH, a taki ZASTÓJ.

Część redakcji zapragnęła podczas tego zastoju (bo to do następnego numeru miesiąc jeszcze) zaistnieć. Zaczął Naczelny, który „przeszedł" siedem przedstawicielek płci pięknej w siedem nocy pracowicie uderzając w klawisze myszy i mrucząc „To je přece moje školní pravítko... Tím jsem zbavil Mařákovou panenství". Dobrochna wzięła się tymczasem za robienie pudełka do jednej gry i kolorowanie postaci w drugiej, niejako przy okazji biorąc na siebie makietowanie jakiegoś tygodnika (artyści zawsze są ambitni i muszą uważać, by ich ta ambicja nie zżarła). Reszta z wyjątkiem Haszaka pracowicie zdawała egzaminy. Rooshkeen do tego stopnia zapamiętał się w uczeniu, że przestał przychodzić do redakcji, by nie ulec pokusie napisania czegoś. Bywa.

Życzenia pogodnych wakacji oraz licznych spotkań z dziwami natury, do których z pewnością zaliczają się TOP SECRET i gry komputerowe życzy

Triumwirat

w pełnym 2-osobowym składzie

Emilus und Herr Saszak

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11



Absolute Zero

Z tego, co mówi o tej pecetowej grze Domark wynika, iż ma ona łączyć elementy strategii, role-playa, a w dodatku ma to być symulacja science-fiction z przechyłem w kierunku strzelanki. Będzie można grać 7 postaciami, wybrać jeden z 8 pojazdów jeżdżąco-latających i stoczyć 45 bitew, w których odpierać się będzie atak Obcych na ziemską kolonię wydobywczą Europa. Gulasz, jaki pichci Domark może być ciekawy, a w dodatku ma chodzić w rozdzielczości 640x480, więc powinien być też ładny.

Pałcjusz

Chicken

W grze wydanej przez CP-Verlag na C-64 jeżdżąc po ulicach musisz najpierw wzmocnić swój samochód zbierając pojawiające się przedmioty. Dzięki nim będziesz mógł wyjść zwycięsko ze zderzenia czołowego, ale dopóki nie jesteś jeszcze dobrze przygotowany musisz unikać przeciwnika. Całkiem fajna gierka, zwłaszcza dla maluchów.



BADJOY

Confirmed Kill

Domark wypuścił internetowy symulator lotu. Gracz ma spory wybór samolotów począwszy od maszyn z II wojny światowej, a skończywszy na konstrukcjach przyszłości. Na cybernetycznym niebie może się znaleźć na raz 500 pilotów. Sądząc po sztabie pilotów wojskowych, konstruktorów, graczy, którzy testują „Confirmed Kill", ma on szansę być dobry. Program obsługuje tryby graficzne od 320x200 w 256 kolorach do 1024x768 (potrzeba wtedy 2 MB pamięci na karcie graficznej). Gra wymaga ponadto komputera 486 DX/33, modemu 9600 kbs i local busowej karty graficznej. I jeszcze drobnostka: za godzinę gry płacimy 2$ + 10$ opłaty miesięcznej.



Pałcjusz

Command & Conquer

Ma to być następca „Dune II" bazujący na tym samym enginie wydany przez Westwood Studios. Bitwę rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Gra łączy również elementy ekonomiczne: zaopatrzenie w benzynę, amunicję, żywność, budowę bazy. Można walczyć się po stronie terrorystów lub komórki ONZ zajmującej się ich zwalczaniem. Autorzy umieścili możliwość grania po sieci i przez modem. Program wymagać będzie minimum PC 486 DX/33 z CD o podwójnej prędkości.

Sir Haszak



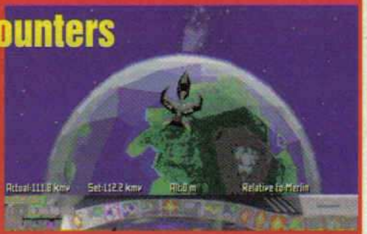


DARKSTAR

Twój statek rozbija się na niewielkiej planecie. Najpierw musisz zbudować kolonię, by zapewnić sobie przetrwanie, a później pojazd, którym wraz z załogą będziecie mogli powrócić na Ziemię. By się to udało, musisz dobrze gospodarować skromnymi zapasami materiałów i ludzi. Niezła gra strategiczno-ekonomiczna wydana przez firmę Magna Media. Szkoda, że mogą w nią grać tylko posiadacze stacji dysków na C-64.

BADJOY

Frontier: First Encounters



David Braben wydał za pośrednictwem firmy Gametek trzecią część swego hitu. Akcja rozgrywa się w roku 3250 (w 50 lat po początku gry „Frontier") w świecie ogarniętym wojnami, w którym rasa ludzka gwałtownie opanowuje kosmos. Nadal wykonujesz misje kosmiczne latając złomem między planetami, by osiągnąć lepszy status. Poprawiło się niemal wszystko (można napotkać np. gwiazdy podwójne i wszystko inne czego moglibyśmy oczekiwać w kosmosie), z tym że grafika tylko do poziomu 320x200x256. W Polsce dystrybutorem gry chodzącej na PC 386 jest firma Licomp.

Sir Haszak

FRUITMANIA



Grę wydała firma CP-Verlag.

„Fruitmania" przypomina znaną z Amstrada grę „Fruit Frank". Nasz bohater chodząc po trawnikach zbiera owoce, w czym zaciekle przeszkadzają mu różne stworki. Bardzo przyjemna zabawa, zwłaszcza dla młodszych graczy.

BADJOY

EROTICA

Gra ta przypomina starą „Blue Engel 69". Zdejmując z planszy klocki z numerkami zdobywasz dodatnie lub ujemne punkty przy okazji odsłaniając erotyczne obrazki. Jakość obrazków jak na możliwości C64 jest bardzo dobra jako, że wyświetlane są one w trybie interlace.

BADJOY



Klick & Play

Wydany w wersji polskiej przez firmę IPS program wychodzi na przeciw potrzebom wielu graczy, których w pełni nie zadowalają dotychczas powstałe gry. Dzięki „Klick & Play" można zrobić własną grę: strzelankę, labiryntówkę, czy co nam tam przyjdzie do głowy. Za przykład możliwości programu służy 8 gotowych gier, zrobionych z jego pomocą (jedna z nich na obrazku). Na razie dostępna jest jedynie wersja dyskietkowa na PC (wymaga Windows). IPS wyda również wersję CD wzbogaconą o digitalizowane wstawki mówione.

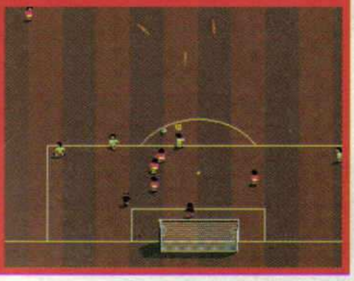


Sir Haszak

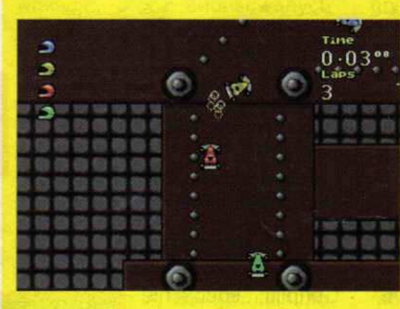
Football Glory

Kolejna piłka nożna, kolejny raz wychodząca w wersji pecetowej po premierze wersji amigowej (i gdzie tu sprawiedliwość). Tym którzy nie słyszeli o tej grze, spieszę donieść, iż jest to twórcze rozwinięcie „Sensible Soccer" tak bardzo zresztą do niego podobne, że pachnie plagiatem. Przede wszystkim znacznie bardziej zróżnicowano poziom trudności i wprowadzono przerywniki: na boisko może wpaść pies, hippis goniony przez policjanta, czy kobieta, która rozbiera się na środku boiska, złośliwie rzuca do stojących obok „U can't touch this", po czym w podskokach ucieka. Całkiem niezłe.
Sprzedaż gry prowadzi firma Mirage.

Sir Haszak



Micro Machines 2



Po amigowej ukazała się w końcu pecetowa wersja „Micro Machines 2". Doskonała zabawa, jakiej można już było doświadczyć grając w część pierwszą, została urozmaicona przez dodanie nowych maszyn, którymi się ścigamy, nowych typów wyścigów i edytor torów i pojazdów. Miło, że jeszcze ktoś potrafi zrobić tak dobrą grę, która zajmuje tak mało miejsca na dysku.

Pałcjusz

Flying Nightmares 2



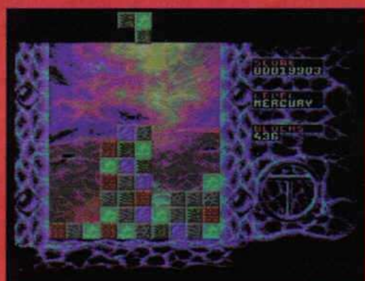
Domark zapowiada wypuszczenie symulatora, w którym będziemy mogli zasiąść za sterami AV-8B Harrier 2+ lub AH-1W SuperCobra Attack Helicopter, by zmierzyć się z komunistycznymi ekstremistami. Nie będzie to jednak tylko symulacja. Można będzie objąć dowództwo i wydawać rozkazy swym podwładnym, którymi mogą być inni gracze (gra będzie chodzić po sieci lub przez modem). W ten sposób będą mogły też rywalizować między sobą 2 zespoły graczy.
Program zostanie wydany w wersji na PC i Power Macintosh.

Pałcjusz

ORBITS

Orbits to kolejny na C-64 klon „Tetrisa", tym razem CP-Verlag. Gra ta jest naprawdę rewelacyjnie zrobiona. Na każdym poziomie oglądamy inną grafikę, a cały czas towarzyszy nam kilka różnych melodyjek. Wszystko to powoduje że od gry po prostu nie można się oderwać.

BADJOY



Formula One Grand Prix 2

Już we wrześniu będziemy mogli po raz kolejny wziąć udział w wyścigach formuły I zorganizowanych przez firmę Microprose, o ile dysponujemy komputerem PC lub PC-CD. Będzie się on rozgrywał na znanych z poprzedniej części 16 torach wiernie odwzorowujących tory rzeczywiste. Prócz ulepszeń dźwięku i grafiki, które producenci z przyzwyczajenia zapowiadają w każdym sequelu, ma być rozbudowany wpływ cech charakteru zawodnika na jego sposób jazdy (każdy z zawodników kierowanych przez komputer będzie miał charakter, na który składać się będą agresywność jazdy, temperament i zamiłowanie do nieczystych zagrań).

Sir Haszak



The Orion Conspiracy



Ma to być przygotowywana przez Domark przygodówka science-fiction, której akcja rozgrywa się w świecie przyszłości opanowanym przez wielkie korporacje, skorumpowane rządy. W świecie, gdzie jednostka nie może wpłynąć na sprawy ludzkie, w którym nie można zaufać nikomu. Bohatera oplata sieć intryg, śmierci i oszustw, utrudniająca rozwiązania zagadki osoby, która odważyła się przeciwstawić panującemu porządkowi. Autorzy sugerują, że gra zasłuży na określenie „wyrafinowana". Jak zwykle zobaczymy (na PC-CD).

Pałcjusz

Roll Over



Za pomocą toczącej się kulki musisz zebrać z planszy wszystkie przedmioty. Masz na to niewiele czasu, a kulką sterujesz przestawiając znajdujące się na jej drodze zwrotnice. „Roll Over" to całkiem przyjemna gra logiczna na C-64, w której towarzyszy nam dobra grafika i muzyka.

BADJOY

Star Dust

Bardzo przyjemna strzelanka bazująca na pomyśle „Asteroids". Nadlatujące asteroidy i różne statki kosmiczne należy unieszkodliwiać i zbierać za to różnego rodzaju bonusy. Akcja prosta



jak drut i przez to relaksująca. „Star Dust" na peceta wyda w Polsce firma Mirage.

Pałcjusz

Sim Tower

W końcu pojawiła się długo oczekiwana (od stycznia) symulacja wieżowca wydana przez firmę Maxis. Wznosi się go od podstaw budując szyby wind, biura, kawiarnie, mieszkania, a nawet katedrę (na setnym piętrze!). Wszystko to oczywiście musi na siebie zarobić, a jednocześnie ludzie mieszkający i pracujący w naszym wieżowcu muszą być zadowoleni.
„Sim Tower" wymaga Windows i komputera 486 DX z 8 MB pamięci. Jest już w sprzedaży w firmie Digital Multimedia Group.



Sir Haszak

Tek War

W grze zręcznościowej tworzonej obecnie przez firmę Capstone Software trójwymiarowy świat widzisz oczami bohatera, w którego się wcielasz. Znamy to z „DOOM-a". Wszystko zostało zapożyczone z nieznanego u nas serialu „Tek War". Graficy wybrali się do Kanady, by zgromadzić, a następnie zdigitalizować zdjęcia bohaterów, kostiumów, dekoracji, które znajdą się w całości w grze. Czyżby kolejny film interaktywny?
Komputerowa wersja „Tek War" ma ukazać się na jesieni.



Pałcjusz

WSZYSTKO GRA '95

W dniach 27.05.-1.06. odbył się w Warszawie z okazji Dnia Dziecka „I Kiermasz Gier Komputerowych" zorganizowany przez firmy Digital Multimedia Group, IPS Computer Group, Licomp i Mirage. Przybyłych witał transparent „Wszystko gra '95".

Atrakcji nie zabrakło. Każdy z odwiedzających mógł na wstępie poczęstować się cukierkiem bądź lizakiem, obejrzeć na wideo zapowiedzi gier, które wkrótce zostaną wydane (także w Polsce) i przejść do głównego punktu programu – wybrania czegoś dla siebie z bogatej oferty firm.

Ceny były atrakcyjne. Gry na dyskietkach można było kupić już za 15 zł, na CD-ROM-ach – 30 zł. Cenniki specjalnie przygotowane na kiermasz mówiły o kilkudziesięcioprocentowej obniżce cen w porównaniu z cenami sklepowymi. Prócz tego sprzedawano zestawy. „Cyberman" wraz z „Lawnmover Manem" kosztował 190 zł, „Inferno" + „TFX" 260 zł (zamiast 340 zł) zaś joystick Maxstick z grą CD w wersji OEM (sam krążek z krótką instrukcją, bez pudełka) – 46 zł. Atrakcyjne propozycje czekały również na posiadaczy Amig i CD-32. Za zestaw gier „Premiere" i „Bubba'n'Stix" na CD-32 trzeba było zapłacić 45 zł zamiast 78 zł, a amigowe „BMX Simulator", „Sky High Stuntman" i „Ski Simulator" kupione razem kosztowały 20 zł, a nie 43 zł.



Z ciekawszych tytułów znajdujących się od jakiegoś czasu w sprzedaży dostrzegłem na kiermaszu „Zeppelina", „Kings Quest VII", „Reunion", „Mortal Kombat II", „Rise of the Triad", „Woodruf and the Schnibble of Azimuth". Swe premiery w Polsce miały seria „Alone in the Dark" oraz gry „Bioforge", „Frontier First Encounter", „Full Throtle", „Sleapstream 5000", „Sim Tower", „Deadlus Encounter", „Tower Assault" „Chaos Control" i „Football Glory" w wersji PC. Promowano polskie wydanie edytora do gier „Klick & Play". Ukazał się również nowy polski produkt: „Taekwondo Master" na Amigę 1200. Nowości napływały przez cały czas trwania kiermaszu i każdego dnia można było znaleźć coś ciekawego, czego nie było dzień wcześniej.

Sam pomysł imprezy wydaje mi się świetny, jednak słabe jej rozreklamowanie sprawiło, że nie wszyscy potencjalni klienci mieli szansę trafić na ulicę Grzybowską (tak, tak, obok giełdy!). Odwiedzających kiermasz było niewiele, ale Ci, którzy już nań trafili, kupowali programy, co stwarzało im szansę wygrania dodatkowej nagrody losowanej pod koniec dnia, jeśli tylko wypełniło się kupon konkursowy. Nie trudno się domyśleć, że nagrodami były gry.

Pozostaje mieć nadzieję, że impreza tak dobrze pomyślana organizacyjnie (premiery produktów polskich i zachodnich, konkursy, atrakcyjne ceny, tańsze zestawy programów) zostanie jeszcze kiedyś zorganizowana (może za rok). Tyle, że przydałoby się ją tak nagłośnić, by wiedział o niej każdy zainteresowany warszawiak.

Sir Haszak





Lobo



Akcja okraszona tym samym czarnym humorem, który tak bardzo lubią czytelnicy komiksów, prowadzić nas będzie przez brutalny świat, wymagający tylko jednego – walki. Technologia Silicon Graphic zapowiada niezłą grafikę (co już się czuje na obrazku): ruch postaci w czasie rzeczywistym, objazdy kamery. Gra ukaże się na PC-CD na wiosnę przyszłego roku (na SNES-a i Segę Genesis już na jesieni '95).

Pałcjusz

THE HOUSE



Z listu dowiadujesz się, że skarby twej zmarłej babki należą teraz do Ciebie. Musisz tylko wynieść je z jej domu. Z babcią nie lubiliście się za bardzo, ale skarby skusiły Cię... Stoisz przed drzwiami i jesteś gotów na wszystko... Tylko czy przeżyjesz...
Grę na C-64 wydała firma CP-Verlag.

BADJOY

Harpoon II Deluxe Multimedia Edition

W multimedialnej wersji zmagań na morzu i w powietrzu, w której walczymy najnowszymi jednostkami bojowymi Three-Sixty umieściło 2 nowe zestawy bitew, całkiem nowy edytor scenariuszy, ponad 100 wstawek wideo i audio oraz bazę danych o nowoczesnej broni, w skład której wchodzą nie tylko informacje techniczne, ale i setki zdjęć broni ręcznej, okrętów wojennych, samolotów i łodzi podwodnych. Jak wygląda połączenie klasycznej strategii z encyklopedią multimedialną zobaczymy po wakacjach na PC-CD. Grę wyda najprawdopodobniej firma Domark.

Sir Haszak



Witchaven



Na jesieni ukaże się kolejna gra firmy Capstone Software oparta na doomopodobnym enginie, fakt że udoskonalonym. Tym razem zadaniem gracza będzie pozbawianie życia różnych dziwnych stworów w scenerii średniowiecznych lochów. W „Witchaven" będzie można grać po sieci i przez modem. Według zapowiedzi twórców gra zostanie wydana jesienią na PC-CD.

Pałcjusz

Jungle Strike

Gra sama w sobie supernowością nie jest. Wydana ostatnio przez firmę Gremlin Interactive jej wersja PC-CD"Jungle Strike" na szczęście nie jest powieleniem dyskietek. Dodano animacje między misjami, głównie dialogi, oraz całkiem nowy poziom do przejścia – ekologiczny.

Pałcjusz



Kącik firmowy

CD-Projekt zapowiada jeszcze na czerwiec „Virtual Pool", który w wersji CD będzie miał mówiony podręcznik reguł bilarda, poprawioną wersję „Battle Isle II", działającą na wszystkich napędach CD, a nie tylko wybranych, pakiet „Mario Games Gallery", stanowiący zbiór krótkich gier pod DOS i Windows, których bohaterem jest Mario znanym z konsol. Ma się ukazać również przygodówka „Kingdom the Far Reaches". Na wakacje planowane jest wydanie „Perfect Generala II".

Digital Multimedia Group zaczęła sprzedaż „Strikera '95", nowej piłki nożnej na PC-CD. Na wakacje, prócz anonsowanych już „Alex Dampier Hockey" i „Fighter Winga", wejdą do sprzedaży „Wilhelm Zdobywca", strategia w czasów starożytnych, „Primar Age", nawalanka z udziałem dinozaurów oraz „Fast Attack", pierwszy dopracowany symulator łodzi podwodnych. Być może będzie również do kupienia „Harvester", choć DMG waha się, czy wprowadzać grę na rynek z powodu ogromnej dawki brutalności i przemocy. Poza tym jej producent, Merit Software, chyba nie zdąży z wydaniem przed końcem wakacji, choć gra miała być na Zachodzie już w lipcu.

IPS w lipcu odpoczywa bądź kończy to, co nie zostało wydane w czerwcu. W sierpniu zaczyna powakacyjny rozruch wydaniem w wersji polskiej „Command & Conquer", następcy „Dune II". W tym miesiącu mają ukazać się jeszcze „Chopper Assault" i „Navy Strike".
Jeszcze w końcu maja firma wraz z Licompem zorganizowała wielką obniżkę cen. Potaniało ok. 80% gier średnio o 30%.

Licomp podobnie jak IPS korzysta z sezonu urlopowego i działalność wznawia w sierpniu. Ukażą się wtedy „Ring Cycle", RPG z muzyką Wagnera (PC-CD), „Damnesia" (PC-CD), strzelanko-symulator, „Darker" (PC, PC-CD), strzelanka chodząca z hełmami VR i „Brutal" (PC).

MarkSoft podpisał umowę z firmą Impressions na wyłączność dystrybycji jego produktów w Polsce. Dzięki temu w lipcu będzie można kupić opisywane w TS 3/95 „Front Lines" w wersjach PC i PC-CD oraz „High Seas Trader" (opis TS 5/95). W sierpniu pojawić się ma „Power House", gra ekonomiczna, w której zarządzać będziemy zasobami energetycznymi. Prócz produktów Impressions ukaże się, i to jeszcze w czerwcu, składanka firmy Team 17, w skład której wejdą „Arcade Pool" i „Overdrive" (PC-CD). W sprzedaży pojawi się także polska gra „Wisielec" (Amiga), będąca przeniesieniem na komputer gry w szubienicę oraz bardzo przyjemną grę logiczną grupy Wookie Soft – „Lost in Mine", w której obsługując we właściwej kolejności różne maszyny i windy musimy zebrać przedmioty i wydostać się z podziemi.

Mirage. Na początku z przykrością musimy poinformować, iż nie będzie on jednak sprzedawał „Sensible World of Soccer". Program ten na Zachodzie zmienił wydawcę i przeniósł się tym samym w orbitę wpływów firmy IPS, która nie ma go w swym planie wydawniczym. Z pewnością ukażą się za to „Speedway Manager 2", czyli manager ligi żużlowej, „Jurrasic Park" (nic nowego, ale ma być tanio), „Manchester United Double" (ostatecznie liga polska sprzedawana będzie oddzielnie jako Data Disk); „Flight of the Amazon Queen", przygodówka, którą już anonsowaliśmy w „Co nowego?"; „Virtual Chess", szachy znakomite graficznie i podobno dobrze grające; „Świrus", polska przygodowa gra pod Windows z grafiką przypominającą „Day of the Tentacle"; koszykówka uliczna „Slam City" w wersji 486 (na razie jest tylko wersja Pentium, która będzie sprzedawana w niewielkich ilościach) oraz zbereźny „Strip Poker Pro", przeznaczony dla miłośnikow płci pięknej (ale nie tylko!).

Z innej beczki, czyli o demoscenie

W dniu 3.06 odbyło się Staszic Compo II. Naczelny był w jury. Wygrało „The M. O." grupy High Quality. Za miesiąc napiszemy coś więcej o przebiegu compo.

Elfmania

1. W cudownej krainie elfów Muhmulandii rządzi król. Jednak jak to w grach bywa po włączeniu komputera nadszedł śmiałek, który chce zająć jego miejsce – jest nim oczywiście gracz. Aby doszło do zgodnego z prawem Muhmulandii zmiany króla, będziesz musiał stworzyć nieprzerwany łańcuch księstw poddanych Twojej woli, ciągnący się od jednego krańca Muhmulandii do przeciwnego. Zdobywanie księstw odbywa się na drodze pojedynków honorowych pomiędzy zatrudnianymi przez gracza i przez dotychczasowego króla, mistrzami sztuk walki. Oprócz strategii podboju trzeba jeszcze odpowiednio rozdysponować dostępne i zdobywane podczas walk pieniądze.

2. Głównie dostępne są zwykłe ciosy wykonywane po użyciu kombinacji klawiszy z przyciskiem „fire", jednak każdy z graczy dysponuje jednym ciosem dodatkowym wymagającym znajomości odpowiedniej kombinacji. Ciosy poszczególnych mistrzów są podobne, w niewielkim stopniu zróżnicowane.





3. Dynamika walki wydaje się być imponująca, jest to jednak złudne wrażenie nadrabiane przez wysokie skoki graczy, płynną animację i wiele elementów ruchomych – zarówno w tle jak i na pierwszym planie.

4. W opcji dla jednego gracza mamy do wyboru trzech mistrzów, których możemy zatrudnić (Janika, Taiki, Tenki), natomiast dla dwóch graczy jest jeszcze dodatkowych trzech.

5. Grafika ładna, kolorowa, zrobiona w japońskim stylu: duże oczy, seksowne panie, itp. Animacja płynna, szybka i dobrze zrobiona. Muzyka znośna, przeciętna.

6. Ogólnie można zagrać. Poza elementem strategicznym i światem elfów wnosi niewiele nowego do swojego gatunku.

EMILUS

Komputery: Amiga
Ocena: 80%



Skopany

Golden Axe

1. Przez piekielnie złego czarnoksiężnika został porwany cesarz i jego córka. Ty jako jeden z jego trzech nadwornych wojowników musisz ruszyć na ratunek. Droga będzie niebezpieczna i pełna czyhających na Twe życie sług niegodziwego czarnoksiężnika. Po dotarciu do zamku, w którym więziony jest cesarz i uwolnieniu go, będziesz musiał zejść do ciemnych lochów. Tutaj skrył się potężny czarodziej. Jeszcze tylko ostateczna walka i już możesz wypiąć pierś po ordery jakimi uhonoruje Cię wdzięczny cesarz.

2. Ciosów dostępnych jest niewiele: zwykłe uderzenie bronią, uderzenie z wyskoku i specjalne zaklęcie magiczne niszczące teren i wrogów znajdujących się wokół, w zależności od liczby zebranych wcześniej fiolek z magicznym napojem.

3. Gra się powoli, bez nerwów. Wystarczy wpaść w rytm i już żaden przeciwnik do nas żywy nie podejdzie. Jedynie ostateczne walki, na końcu poszczególnych poziomów, z „dużymi panami" nadają grze emocji.

4. Do wyboru mamy jednego z trzech wojowników: krasnolud, barbarzyńca i wojowniczka. Natomiast przeciwników jest co nie miara: kościotrupy, olbrzymy, smoki, barbarzyńcy, orki, straszliwi rycerze i wiele innych.

5. Graficznie gra zrobiona jest jak na tamte czasy (1990 rok) fenomenalnie. Ładne animacje wojowników, przyzwoite tło. Może trochę zbyt mało wyraziste kolory i trochę zbyt monotonne postacie przeciwników, ale ogólnie znośnie. W trakcie gry muzyka jest kiepska i męcząca.

6. W „Golden Axe" znajdziemy masę walki i to dosyć zróżnicowanej. Oprócz lokalnej płaszczyzny gry (idziemy i zabijamy), mamy jeszcze płaszczyznę ogólną (podróżujemy przez krainę do zamku, gdzie mamy pokonać złego czarnoksiężnika). To wszystko, mimo że nie jest zachwycające, jednak wciąga i można się tylko zastanawiać dlaczego.



EMILUS

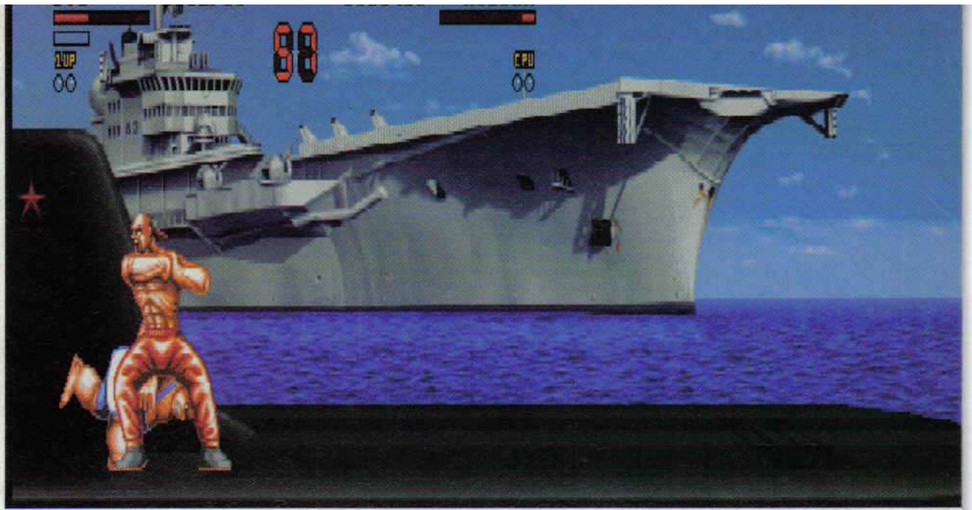
Komputery: PC, Amiga, C-64, ZX-Spectrum i wiele innych
Ocena: 70%







Ultimate Body Blows









1. Po raz trzeci postacie turnieju „Body Blows” mają okazję stoczyć walkę o tytuł najlepszego Rozrywacza Korpusików, tym razem z dodatkiem Galaktyki. W serii pojedynków, systemem pucharowym musimy eliminować z dalszej rozgrywki poszczególnych przeciwników, aż dojdziemy do ostatniego. Mnóstwo walki i to zarówno na Ziemi jak i w nieodkrytych dotychczas rejonach galaktyki.

2. Ciosy standardowe – łączenie kierunku z „fire”. Po jednym ciosie specjalnym wykonywanym przez przytrzymanie „fire”. Ciosy podobne dla wszystkich graczy.

3. Płynna rozgrywka z chwilami zacinania się. Można powiedzieć, że czasami akcja zwalniana jest przez sam program.

4. Do wyboru mamy jedną z 22 postaci, które „przeleciały” przez wszystkie trzy części „Body Blows”.

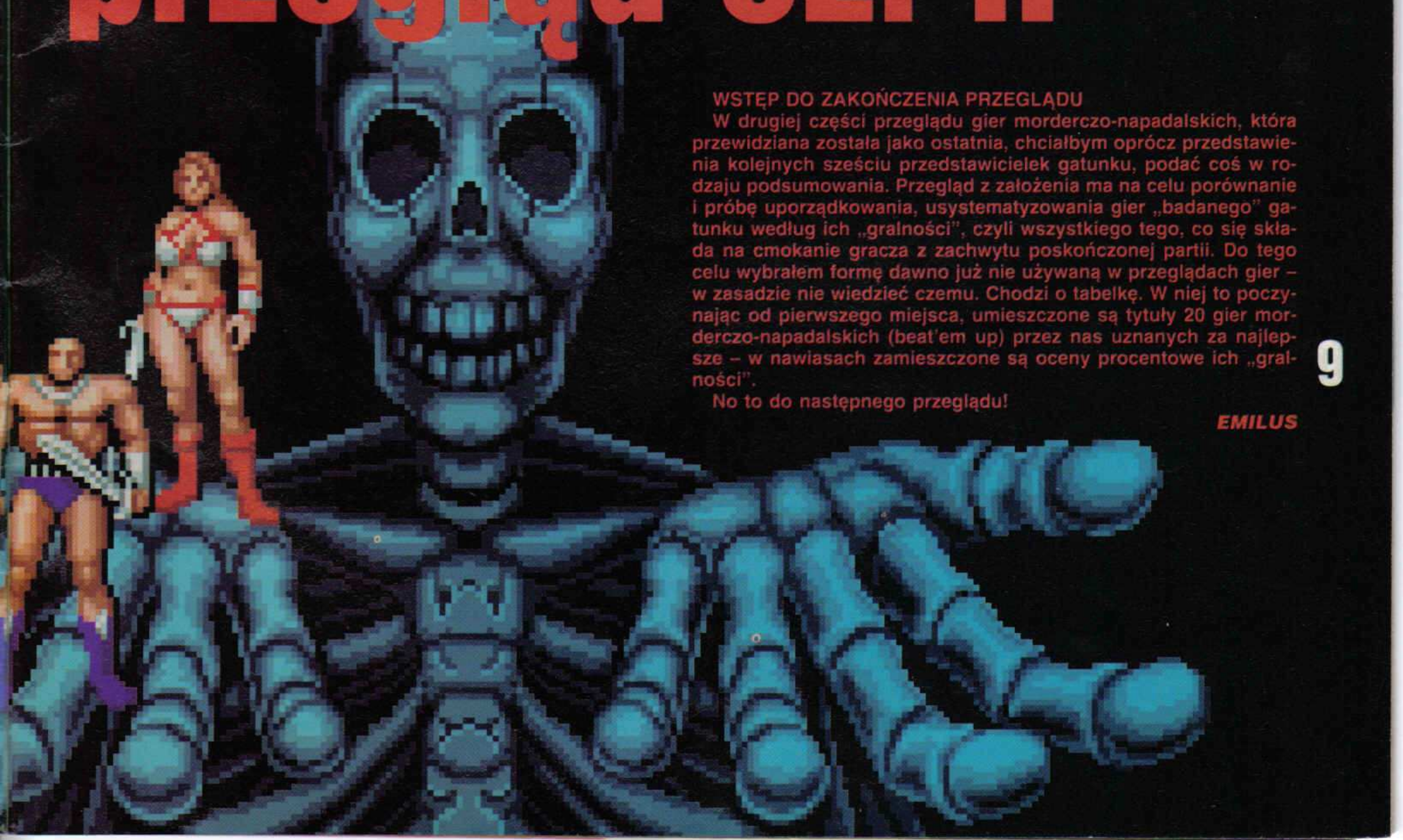
5. Graficznie zrobiona na dobrym poziomie, jednak wspomniane opóźnienia, „zacinanie” się animacji czasami psuje ogólną ocenę. Muzycznie zróżnicowana, każda lokacja posiada inną, odgłosy uderzeń, okrzyki, wszystko digitalizowane na najwyższym poziomie.

6. „Body Blows” wystartowały zaraz po sukcesie „Street Fightera II” i przez cały czas były tak jakby z boku. Jednak wielu graczy doceniło zalety gry i uznało ją za doskonałą beat'em up. Uważam jednak, że stoi ona nieco niżej niż „SFII”, chociażby ze względu na animacje.

EMILUS

Komputery: PC CD-ROM, PC, Amiga, CD-32
Ocena: 85%

przegląd cz. II



WSTĘP DO ZAKOŃCZENIA PRZEGLĄDU

W drugiej części przeglądu gier morderczo-napadalskich, która przewidziana została jako ostatnia, chciałbym oprócz przedstawienia kolejnych sześciu przedstawicielek gatunku, podać coś w rodzaju podsumowania. Przegląd z założenia ma na celu porównanie i próbę uporządkowania, usystematyzowania gier „badanego” gatunku według ich „gralności”, czyli wszystkiego tego, co się składa na cmokanie gracza z zachwytu poskończonej partii. Do tego celu wybrałem formę dawno już nie używaną w przeglądach gier – w zasadzie nie wiedzieć czemu. Chodzi o tabelkę. W niej to poczynając od pierwszego miejsca, umieszczone są tytuły 20 gier morderczo-napadalskich (beat'em up) przez nas uznanych za najlepsze – w nawiasach zamieszczone są oceny procentowe ich „gralności”.

No to do następnego przeglądu!

EMILUS

20 NAJLEPSZYCH MORDOBIĆ

1. MORTAL KOMBAT II (95%)
2. SUPER STREET FIGHTER II TURBO (95%)
3. STREET FIGHTER II (90%)
4. MORTAL KOMBAT (90%)
5. FRANKO THE CRAZY REVENGE (90%)
6. 4D SPORTS BOXING (90%)
7. SANGO FIGHTER II (85%)
8. RISE OF THE ROBOTS (85%)
9. ULTIMATE BODY BLOWS (85%)
10. SHAQ-FU (85%)
11. BUDOKAN (85%)
12. SANGO FIGHTER (80%)
13. ONE MUST FALL (80%)
14. ELFMANIA (80%)
15. JOURNEY TO THE WEST (80%)
16. RENEGADE (80%)
17. THE WAY OF THE EXPLODING FIST (75%)
18. DOUBLE DRAGON III (75%)
19. TARGET RENEGADE (75%)
20. GOLDEN AXE (75%)

One Must Fall 2097

1. Na Ganimedesie rozpoczął się konkurs na najlepszego szefa, jednak jego rozwiązanie nie będzie zależeć od predyspozycji zawodowych kandydatów. Olbrzymia firma WAR, której szefowie zadecydują kto wygra, ogłosiła że konkurenci walczyć będą na ubitym polu, sterując wybranym jednym z dziesięciu produkowanych przez WAR robotów. W ten sposób firma testując swoje produkty, testuje też umiejętności szybkiego decydowania i sprytu jakim muszą wykazać się w walce startujący kandydaci.

2. Oprócz zwykłych uderzeń wykonywanych przy połączeniu klawisza kierunku z klawiszem „fire" ręki lub nogi, mamy jeszcze możliwość wykonywania „tajnych" ciosów – przypada ich po trzy dla każdego robota. Zaletą jest łatwość ich wykonywania.

3. Gatunek beat'em up wymaga dynamiki rozgrywki, tak też jest i w tej grze. Gdyby jednak gracze zachowywali się pasywnie autorzy wprowadzili element „przyspieszający", który zmusza do nerwowego biegania po ringu (atakujący samoloty, wyskakujące kolce, itp).

4. Do wyboru mamy 10 robotów i drugie tyle postaci je obsługujących. Zarówno przedstawiciele pierwszej jak i drugiej grupy są zróżnicowani pod



Shadow Fighter

1. Kioya Mishuma, który był kiedyś szlachetnym samurajem, w wyniku podłych knowań demona Chronozona, strażnika otchłani, stał się widmem, człowiekiem nieśmiertelnym, skazanym na wieczną tułaczkę. Jedyną jego nadzieją jest









względem umiejętności, wytrzymałości, siły. Podczas walki ważne będzie połączenie cech człowieka i maszyny.

5. Grafika przyjemnie zrobiona, aczkolwiek można mieć zastrzeżenia do trochę niedopracowanego tła. Animacje robotów wykraczające ponad przeciętną. Muzyka działa na uszy i oczy, co tworzy nastrój walki na śmierć i życie.

6. „OMF 2097" jest jedną z niewielu przedstawicielek walk pomiędzy robotami, jednak w tej podgrupie można uznać ją za jedną z lepszych – głównie pod względem grywalności.

EMILUS

Komputery: PC
Ocena: 80%

ktoś, kto będzie na tyle silny i zdolny, aby pokonać go i zabić w pojedynku. Kioya, zwany dzisiaj Shadow Fighterem, organizuje co roku turniej, na który zjeżdżają się wszyscy najlepsi wojownicy świata. Co roku ma nadzieję na to, że przybędzie ten, który go pokona i zakończy jego ciężkie życie. Zadaniem gracza będzie właśnie przystąpienie do turnieju, pokonanie wszystkich przeciwników i walka z Shadow Fighterem, aby go na końcu pokonać i otrzymać od niego podziękowanie.

2. Zwykłe ciosy, jak w każdej grze z tego gatunku, uzyskujemy wciskając klawisz kierunku i „fire", ale oprócz nich dostępnych jest od trzech do pięciu ciosów specjalnych będących jedną z dziewięciu skomplikowanych kombinacji.

3. Podobnie do „Body Blows" animacje czasami zwalniają tempo walki, jednak dynamika jest na dobrym poziomie.

4. Wojowników, których możemy wybrać, jest 17 plus sam Shadow Fighter. Zróżnicowani są pod względem dostępnych ciosów, zasięgu uderzeń jak i szybkości poruszania.

5. Graficznie zrobiona jest jak na Amigę wyśmienicie. Ładnie wypełnione i animowane tło. Płynna animacja, różnorodność sylwetek wojowników. Muzycznie gra plasuje się w czołówce.

6. Gdyby została wydana przed „Body Blows", z pewnością byłaby czymś nowym i wybitnym. Tak jednak się nie stało w związku z czym uznałbym „Shadow Fighthera" po prostu za ładniej „opakowaną" wersję „Body Blows".

EMILUS

Komputery: Amiga
Ocena: 85%

4D Sports Boxing

1. Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że nie jest pomyłką znalezienie się tutaj tej gry. „4D Sports Boxing" jest przedstawicielką dwóch gatunków: gry sportowej (boks) i bijatyki. Można się spierać o to, do której należałoby ją zaliczyć, jednak ze względu na posiadanie wręcz fenomenalnych cech „bitewnych" uznałem ją za pełnoprawną grę gatunku beat'em up.

Pod względem fabuły nie wyróżnia się od innych „boksów", w których wcielając się w postać debiutującego boksera musimy poprzez walkę sięgnąć wyżyn zawodowego boksu, zdobywając tytuł i pas Championa. Za walkę zdobywamy pieniądze będące wykładnią naszego sukcesu, natomiast treningi przed każdą walką rozbudowują nasze trzy współczynniki: szybkość, siłę i wytrzymałość.

2. Mamy dostępnych osiem klasycznych ciosów bokserskich (sierpowy, prosty, „w nery", „w brzuch", itp) jak i kilka gestów obraźliwych (gesty Kozakiewicza, podskoki radości, salta).

3. Walki niemal tak samo emocjonujące i dynamiczne jak rzeczywiste. Aż żal, że nie można kopać...

4. Możemy wybrać jednego z sześciu gotowych bokserów lub stworzyć własnego. Przeciwników mamy 50, wszyscy zróżnicowani pod względem poziomu, współczynników, wyglądu zewnętrznego, wagi i doświadczenia.

5. Grafika prezentuje się wyśmienicie. Postacie stworzone zostały przy użyciu obiektów wektorowych, mimo że są kanciaste to jednak ich płynne ruchy nadają grze dynamiki i rzeczywistej trójwymiarowości. Muzyka przyjemna, nie męcząca pojawia się w kilku istotnych momentach (wygrana, przegrana, itp). Dźwięki uderzeń, śmigających pięści i gwaru publiczności przyzwoite w pełni współgrające z grafiką.

6. Podczas gry mamy pełną możliwość odreagowania swoich brutalnych instynktów, wszak lepiej robić to na komputerze niż w życiu (naukowcy jednak się spierają). Warto zagrać, także po to, by zobaczyć jak dobre gry robiono w 1992 roku.

EMILUS

Komputery: PC AT, Amiga
Ocena: 90%









Bioforge



Dwa numery temu zapowiadałem w newsach kolejną produkcję firmy ORIGIN – „Bioforge". Jest to druga gra z rozpoczętego niedawno cyklu „Interactive Movie" (film interaktywny) – pierwszy był „Wing Commander III". Interaktywność polega, jak zwykle w tego rodzaju przypadkach, na kierowaniu losami widzianego na monitorze bohatera. Pierwsze spojrzenie na „Bioforge" natychmiast budzi skojarzenia z przebojem sprzed kilku lat, którego trzecią już część niedawno zmęczył Borek – „Alone in the Dark". Nie dajcie się jednak zwieść etykietce – „Bioforge" to coś mocno odmiennego.

Zamiast ręcznie rysowanego tła mamy do czynienia z „trójwymiarowymi" lokacjami, wygenerowanymi przy pomocy programów typu „3D Studio", „Topas" czy „True Space". Efekt jest... hmm, jakby to powiedzieć - rewelacyjny. Poza tym tła są często animowane, co zwiększa wrażenie realności wyimaginowanego świata. Nowość stanowi sposób generowania postaci. Wektorowe ludki z „Alone" zostały obłożone teksturami i odpowiednio pocieniowane (ten sam sposób zastosuje ID w „QUAKE"). Kiedy uczestniczymy w walce i otrzymamy kilka ciosów, na ciele Lexa pojawiają się krwawe plamy. Mocno skopany, bohater powłóczy nogami i przewraca się przy próbie biegu. Miodzio! Gdyby nie fakt „niskorozdzielczości" grafiki, wizerunki bohatera i przeciwników można by uznać za doskonałe. Animacja postaci jest jeszcze lepsza niż w „Alone", co chyba mówi samo za siebie. Szczególnie polecam sceny walki.

Ciekawym bajerem jest stopniowe cichnięcie odgłosów wydawanych przez bohatera w miarę oddalania się od obserwującej scenę kamery. To naprawdę przywodzi na myśl film. Na koniec kilka słów o scenariuszu – akcja rozgrywa się w przyszłości, na odkrytej niedawno planecie. Dawni mieszkańcy (Obcy rasy Phyxx) w tajemniczy sposób zniknęli i bohater w toku gry odkryje mroczną tajemnicę zagłady ich cywilizacji. Ogólnie rzecz biorąc, jest to jeden z najlepszych scenariuszy gry przygodowej, jaki sobie przypominam. W połączeniu z bardzo staranną grafiką, świetnymi efektami dźwiękowymi i doskonale stworzonym klimatem sprawia, że polecam „Bioforge" każdemu, kto ma w swojej maszynie 8 megabajtów pamięci.

■ ■ ■

Po przebudzeniu szybko nakop robotowi medycznemu, zanim zdąży zrobić Ci kuku. „Kraty" od celi ulegną uszkodzeniu i będziesz mógł się wydostać. W celi obok wyje Conyan, a właściwie to, co z niego zostało. Uważając na pole siłowe wejdź do jego domku i dla treningu zabij go. Ma tylko jedną rękę, więc nie będzie specjalnego problemu. Przeczytaj dziennik i weź widelec. Przy jego pomocy otwórz panel obok drzwi i połącz odpowiednie klocki w celu ich odblokowania. W strożówce naciśnij czerwony przycisk na lewo od wejścia i obejrzyj monitory pod ścianą – wyłącz przy ich pomocy pole siłowe broniące dostępu do cel. Uważnie przeczytaj informacje z monitorów biurkowych. Pobiegnij do celi, którą przed momentem otworzyłeś i przeczytaj dziennik. Jest w nim potrzebny kod. Aby otworzyć duże drzwi, potrzeba dwóch osób – jedna kładzie rękę na czytniku, a druga wstukuje kod dostępu na terminalu. Ty będziesz musiał radzić sobie sam. Pokieruj elektroniczną pielęgniarką tak, aby podniosła rękę Conyana i ustaw ją obok drzwi, aby skaner załapał odczyt dłoni. Teraz wstukaj kod i stań na platformie, aby zniwelować niedobór masy – drzwi się rozstąpią. Biegnij przed siebie i omiń robota. Skręć w prawo do pomieszczenia komór hibernacyjnych. Przycisk otwiera „źrenicę" w podłodze, a kółko uwalnia mrożoną kawę z sufitu. Próba zejścia na dół zakończy się zjedzeniem Lexa przez robala. Trzeba użyć podstępu – monitor przy wejściu mówi o wiecznie głodnym Cyberptaśku zamkniętym w jednej z komór. Upuść trochę kawy do otworu, a zwierz zostanie odmrożony i zaatakuje Cię. Szybko zamknij otwór i weź raptora pod but, aż osunie się w nieświadomości na metalową klapę. Otwórz ją, a kiedy dwie bestie zaczną ze sobą walczyć, zrób im zimny prysznic. Teraz będziesz mógł już spokojnie udać się na zwiedzanie kanałów.





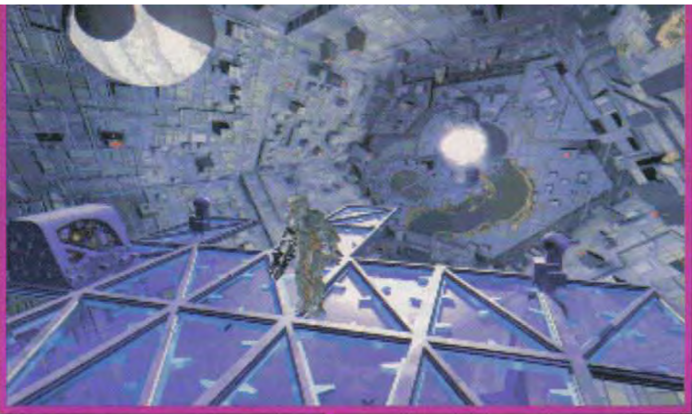


W głębi korytarza znajduje się wylot podkopu wykonanego przez więźnia z ostatniej celi. Odwiedź go, a następnie pozbaw życia. Nie zapomnij pożyczyć pistoletu. Unikając robota wejdź do windy i udaj się na poziom pierwszy. Wykorzystując drzwi windy jako zasłonę, wykończ roboty i pobiegnij na tyły szybu. Za moment mają wylądować dwa statki pełne żołnierzy – przylecieli po Ciebie. Dwa klapsy w dziąsło przekonają strażnika do ponownego włączenia działka. Kiedy już zrobi swoje, zestrzel oba statki. Windą pojedź na poziom trzeci, gdzie czeka Mastaba, Twój stwórca. Po krótkiej nieinterakcyjnej scenie zostaniesz sam na sam z Danem, kolegą z celi obok. Użyj jego cierpieniu zabierając baterię z maszyny podtrzymującej życie, oraz podnieś urządzonko











BIOFORGE

ORIGIN '95

IPS

PC 486, 8MB RAM



...wa. Podejdź do leżącej na ziemi rakiety i wymontuj z niej ładunek wybuchowy. Musisz teraz używać Alien Cube, aby dostać się na kładkę. Wbiegnij do wylotu tunelu, zostaw ładunek przy drzwiach i daj szybko nogę. Wejście do kopalni stanie otworem.

Podejdź do Escher i wylecz ją za pomocą Medical Device. Przedtem warto załatwić robota. Uderzaj (lub strzelaj) go tylko wtedy, gdy nie jest „zwinięty". Wejdź w korytarz na prawo od wejścia i poczekaj aż wyskoczy Obcy. Dokop mu trochę, a powinien uciec. Biegnij za nim i zobacz, co robi. Wróć na miejsce walki i otwórz uchyloną trumnę. Będziesz musiał rozwiązać kolejną niepotrzebną zagadkę. Mała wskazówka – nie przejmuj się układem kwadratów po bokach. Z trumny zabierz talizman. Stań obok Escher i przy pomocy talizmanu podąż za Obcym. Znajdziesz się w pokoju z wyjeżdżającym z podłogi panelem sterowania. Każda tuba ma przypisany symbol, który trzeba ustawić na panelu, aby ją uaktywnić. Na pierwszy ogień pójdzie tuba z symbolem w kształcie Y. Wskocz do niej, a kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu bez grawitacji, spróbuj celować w otwór po przeciwnej stronie (możesz użyć broni, jeżeli po nią wróciłeś, w celu wywołania odrzutu). W oszklonym pokoju znowu czeka Cię walka z Obcym, który tym razem „pęknie". Poczytaj napisy na ścianach. Przy użyciu kostki leżącej obok trupa przejdź przez drzwi. Masz do rozwiązania kolejną (najtrudniejszą) zagadkę. Kiedy już się z nią rozprawisz, przyleci jeden z bossów Obcych. Ten jednak będzie pokojowo nastawiony. Porozmawiaj z nim, a da Ci w pełni naładowaną baterię. Jeżeli chcesz ukończyć grę, oszczędzaj ją maksymalnie. Wróć do pomieszczenia z panelem sterującym.

Rzuć klamkę w kąt i podejdź do dziwnej struktury (dziury) widniejącej obok jednej z tub na ścianie. Podnieś kulkę i poczekaj aż durny żołdak zajrzy do środka. Hehe, chyba wiesz co potem? Drugi marine nie jest taki ograniczony i zorientował się, że to Ty. Kiedy z tuby wypadnie rzucony przez niego granat, podnieś go i odrzuć. OK, drogę ucieczki masz już wolną. Zostaje ostatnia sprawa – naprawić pierścienie, o co prosił Obcy. Dokonasz tego ustawiając w linii odpowiednie hieroglify (te zaznaczone na niebiesko).

To już koniec, zostaje tylko uciec z tej przeklętej planety. Włącz ochronę siłową i wskocz w tubę prowadzącą do pomieszczenia z zabitymi żołnierzami. Jeżeli chcesz, poczytaj napisy na ścianach. Wróć do bazy (Alien Cube), załatwiając przy okazji paru gości. Zabierz jednemu z nich notatnik, w którym znajdziesz potrzebny kod. Windą pojedź do Icarusa i włóż nową baterię w zagłębienie na dziobie statku. I to by było na tyle...

ROOSHKEEN



...lecznicze z podłogi. Udaj się do pomieszczenia na końcu korytarza i wykończ strażnika. Przeczytaj jego notatnik i obejrzyj wszystkie monitory. Ubierz się w kosmiczne ubranko (maszyna na podeście) i podejdź do monitora sterowania samobieżnym robotem. Przy jego pomocy zepchnij maszynę broniącą dostępu do reaktora. Teraz możesz już spokojnie dać się napromieniować. Po drodze do reaktora przekonaj gościa, żeby oddał Ci pistolet (nie chciał?). W środku uruchom most napowietrzny i sprintem przedrzyj się na drugą stronę. Opuść drążki z obu stron i biegnij z powrotem. Jeżeli Obcy nie zacznie Cię gonić, strzel do niego. Kiedy znajdzie się na moście, wyłącz pole siłowe i pozwól mu wykąpać się w płynnym uranie. Szybko dopadnij panelu sterującego i podając kod z monitora wyłącz reaktor.

Wróć do pomieszczenia z „maszyną ubierającą" i zjedź na dół do Icarusa. Zabij kolejny worek treningowy, a następnie wymontuj z dziobu statku baterię i zamień ją ze swoją. Podnieś też obco wyglądającą, srebrną kostkę. Kolejnym przystankiem jest poziom 4. Światło wysiadło, więc robot wypuszcza strzały oświetlające – jeżeli Cię trafi, na moment zrobi się bardzo jasno i w tym czasie maszyna rozsmaruje Lexa na ścianie windy. Przy drzwiach pierwsza układanka – czy mówi Ci coś słowo „O - ring"? Tak właśnie masz ustawić światełka. Na zewnątrz znajdź windę i zjedź nią na dół. Biegnij co tchu przed siebie unikając ognia robotów. Zeskocz na kamienne bloki wystające z kwaśnego jeziora i przy pomocy Alen Cube doleć do zestrzelonego statku. Został tam jeden żywy marine, którego należy wykończyć ręcznie, a następnie zabrać mu gnata.

Ekran za statkiem. Tu znajduje się przyjemniaczek, któremu trzeba ostrzelić głowę. Wejdź do statku i kluczem upuszczonym przez żołnierza otwórz zakratowane drzwi. Użyj panelu strzelniczego, aby odpalić rakietę. Kiedy mutant pójdzie sprawdzić czy trafiłeś w dziesiątkę, wypal jeszcze raz. Teraz najcięższa spra...







Hell

Bardzo dobra fabuła, piękna grafika, wyśmienita muzyka i efekty dźwiękowe i nieliniowy scenariusz gry to elementy za które należą się olbrzymie brawa, pochwały i nazwanie gry „HELL" grą roku – wiem, trochę za wcześnie, ale naprawdę jest tego warta. Połączenie świata cyberpunk z siłami nadprzyrodzonymi nie jest czymś nowym, ale w „Hellu" zrobione to zostało wybitnie – no już, wystarczy tych pochwał. Nie będę się rozwodził nad opcjami, sterowaniem i całą tą nieważną częścią, o której można przeczytać w przetłumaczonej na język polski instrukcji.

Akcja gry toczy się w roku 2095 w Waszyngtonie, który nie jest już stolicą Stanów Zjednoczonych. Miasto stało się miejscem, w którym świat demonów styka się ze światem ludzkim. Za dnia miastem rządzą ludzie z obupłciowym imperatorem Solene Soluxem, natomiast noc należy do wypełzających znikąd demonów. Solux stoi też na czele ortodoksyjnej partii Boża Wola, której hasła są tak radykalne i paranoiczne, że wyborcy, którzy na nią głosowali łapią się teraz za głowy z przerażenia. Prawo wprowadzone przez Soluxa wyraźnie mówi o łapaniu niewiernych grzeszników i wrzucaniu ich za karę do otchłani piekielnych. Wszystko jest kontrolowane przez partyjnych kolesiów z Bożej Woli i przydupasów Soluxa. Zwykli ludzie jak zwykle są gnębieni i w zasadzie nigdy nie wiadomo, kiedy do domu wpadną siepacze Imperatora, aby wykonać rozkaz likwidacji. W takim położeniu znalazła się dwójka rządowych agentów ARC (Zwalczania Sztucznej Rzeczywistości): Gideon Eshanti (mężczyzna) i Rachel Braque (kobieta) – właśnie oni są głównymi bohaterami.

Pewnej nocy do ich domu wkroczył oddział likwidacyjny i tylko dzięki przypadkowi i wybitnym zdolnościom obojgu udało się ujść z życiem. Jednak przygoda dopiero się w tym momencie zaczęła. W grze trzeba będzie znaleźć odpowiedź na pytania: dlaczego rząd wydał rozkaz likwidacji swoich dwóch najlepszych agentów, i co się w ogóle dzieje? Grę rozpoczynamy w mieszkaniu znajomego hackera Dantego, który mając dług wdzięczności ukrywa naszych bohaterów.

Ci co uwielbiają rozwiązywać tego typu zagadki będą zauroczeni grą – ja byłem i serdecznie ją polecam. Dla tych, co się „zacięli" lub chcą po prostu grę przejść podaję sposób na dotarcie do końca krok po kroku. Jednak nie należy zapominać, że jest to jeden z wielu sposobów na zakończenie gry w związku z czym jedno jej ukończenie nie oznacza końca zabawy. A teraz już czysta elektroniczna prawda...

PO KABLU DO KŁĘBKA

W mieszkaniu pogadaj z Dante i zabierz klucz leżący na stole z komputerem. Następnie pojedź na małą pogawędkę do kapitana Jerseya (George Town), od którego wyciągnij wszystkie możliwe informacje (i Scrub List). Do klubu (Foggy Bottom) dostaniesz się po uprzejmej rozmowie ze strażnikiem za drzwiami – hasło bezczelnie widnieje na plakacie pod wizjerem, jest nim SESAME.



Wewnątrz musisz stać się namolny i zaczepić każdego. Wszystkich ochotników wciel do swojej drużyny. Za schodami znajdują się drzwi do gabinetu pana Pięknisia, Twojego kolejnego rozmówcy. Jednak zanim dojdzie do konwersacji, będziesz musiał zagadnąć czarciego sługę Abonidesa, który czai się w rogu gabinetu. Jako słowo przywołujące podaj dziwny wyraz usłyszany podczas rozmowy z Kween Chaos: CONDEMNATION. Argumentacyjne zagrywki przyzwanego pana Pięknisia zmuszą Cię do podjęcia propozycji nie do odrzucenia: udania się do Piekła. Po efektownej podróży znajdziesz się na miejscu. Rozejrzyj się uważnie, równocześnie wypychając kieszenie wszelką znalezioną bronią. W ten sposób zmilitaryzowany udaj się na prawo, gdzie oddaj kilka „ostrzegawczych" strzałów w głowę i brzuch demona Sanguinariusa. Zadanie wykonane, czas wrócić na Ziemię.

Odwiedziny przyjaciela w radiu (The Mall: Voice of God Radio) nie przyniosą Ci może wiele informacji, ale warto mieć kogoś życzliwego w mediach. Ot, wpadnij i pogadaj. Komputery mogą źle wpłynąć na młodego człowieka, przekonasz się o tym rozmawiając z dwoma osobami w Judicary Square: Phreakbeats Hangout. Tą wiadomością podziel się z Oscarem Drexlerem, przebywającym w swoim mieszkaniu na McPherson Square.

Przecznicę dalej natkniesz się na siedziby dwóch gangów. Bądź uprzejmy, elokwentny, a przede wszystkim rozmowny i to wszystko. Komiks, na którym zależy Gracie Lovell, zdobędziesz w księgarni w Chinatown – kod niszczący wirus Locust to: IMPERATOR. Pieniądze „nabije" Ci Phrachie, pod warunkiem że zgodzisz się na uruchomienie RAP-a.

W sklepie z cybernetyką na McPherson Square znajdziesz miedziany drut i okazję do porozmawiania z dr Clean – przyjmij jej ofertę, w ten sposób wszczep włamaniowy stanie się Twoją własnością.













W Chinatown musisz odszukać Aldousa Xenona, który wykazując się niesłychaną wręcz wiedzą techniczną zaproponuje Ci pewne zadanie – jak zwykle nie do odrzucenia. Pentagon to kolejne miejsce, które należy odwiedzić. Aby dostać się do garażu wykorzystaj podrabialskie zdolności Sophie Bene na pustej przepustce i tak spreparowaną pokaż strażnikowi przy wejściu – droga stanie otworem. Zanim zamontujesz pod limuzyną imperatora urządzenie-niespodziankę warto pozbyć się niewygodnych świadków. Z dyspozytorni, przy wejściu do garażu (gościu na lewo od strażnika), zamów wezwanie osoby, której imię i nazwisko widnieje na skrzynce ze śniadaniem (JO BOYLE) – czas na sabotaż! Po wykonaniu zadania należy poważnie porozmawiać ze zleceniodawcą Aldousem Xenonem, który wyśle nas na rozmowę z panią Senator Burr w Ambasadzie Brytyjskiej (Dupont Circle). Przed rozmową z panią Burr pomów z Derekiem Literati, który stoi w korytarzu – później wybierz drzwi na lewo.





Wróć do Pentagonu, ale tym razem z recepcji po ciekawej rozmowie z panienką udaj się do pokoju generała Mangíniego. Ten, który siedzi w fotelu, może Ci się wydać znajomą osobą i nie bez powodu. Wszak jest to ten sam zniszczony przez Ciebie demon Sanguinarius, który przedstawi swoją wersję wydarzeń – przyjmij propozycję wycieczki do Piekła. Zakładniczkę Krystal Getty uwolnisz używając piekielnego ostrza (hell blade), potem wróć na Ziemię.

Udaj się do Federal Triangle: Trangression Entrance, gdzie używając wszczepu włamaniowego (lockpick implant) wejdziesz do biura. Kartka z notatnika odpowiednio porysowana ołówkiem wyjawi hasło do komputera (GOD'S JUSTICE). Po uruchomieniu komputera i wstukaniu hasła zdobędziesz dostęp do szeregu danych. Przeczytaj je wszystkie uważnie, gdyż zawarte są w nich informacje potrzebne do zrozumienia całej sytuacji. Niektóre obszary wymagają znajomości kodu dostępu, oto one: Citizens Freedom Front (FOGGY BOTTOM), Night Of The Titans (HELL PIT), Fringe Operations (DEAN STERLING).

W biurze (Capitol South: Gnostic's Office) porozmawiaj z: profesorem Coronarym, Wickershamem Dodge i Daniel. Teraz przetransportuj się do części miasta Georgetown: Psionic League Headquarters. Wejdź przez drzwi na wprost i zagadnij Suzy Toast. Lokacja (Watergate: Eschatology, Inc. Offices) interesuje Cię ze względu na osoby Herculesa Rue Des Couersa i Christy Abraxis – wyciągnij od nich potrzebne informacje.

Po rozmowie z technikiem w Recurrection Unlimited na Arlington przejdź przez drzwi i przystąp do trudnego zadania przedarcia się przez korytarz najeżony systemami bezpieczeństwa. Musisz dotrzeć do drugiego końca korytarza. Pamiętaj aby przedtem zapisać stan gry, w razie czego będziesz mógł powtórzyć próbę. Będąc na miejscu rozpocznij przeszukiwania, z pewnością w ich trakcie natkniesz się na ciało z łacińskimi napisami na klatce piersiowej – przypatrz się im uważnie.

Przebij się przez pliki osobiste. Na zewnątrz pomów z Christopherem, któremu wyjaw kim naprawdę jest Dolph – później porozmawiaj z Chastity Bene.

Udaj się do Suzy Toast, która przerobi Ci (Collector Unit). W schronisku na Foggy Bottom (Asylum Waiting Area) porozmawiaj z ludźmi i przejdź do następnego pokoju. Tutaj Twoim zadaniem będzie użycie (Collector Unit) na ludziach w nim się znajdujących – możesz z nimi wcześniej porozmawiać.

W knajpie (L'Enfant Plaza: Fitzgerald's Speakeasy) weź butelkę piwa z baru i porozmawiaj z siedzącym samotnie w rogu Milwaukee Jackiem. Przy barze siedzi Twój drugi rozmówca, Splits Magnola. Poproszony o zrobienie trochę dymu rzuć butelką piwa w telewizor.



Kolejnym miejscem Twojej tułaczki jest Centrum Federalne SW (Federal Center SW: New Corporeal Biologics). Tutaj przeszukaj wszystko uważnie i upewnij się, że masz ze sobą: elektromagnes (Elektromagnet), małą i dużą zlewkę (Beaker). Posiadając te przedmioty użyj zdolności komponowania (Rig Skill) na miedzianych rurkach (Copper Tubings) i w ten sposób uzyskasz aparat destylacyjny. Wyciągnij z Brewera wszystkie informacje.

Musisz odnaleźć Capitol South i tutaj wejść do budynku Menial's World. Z lodówki weź butelkę piwa i użyj jej z proszkiem nasennym – zrób to w plecaku (Inventory) Stevena. Porozmawiaj z Mickiem, tak aby wyciągnąć od niego jak najwięcej informacji i włóż wcześniej przygotowane piwo z powrotem do lodówki. Jeszcze chwila cierpliwości i Mick zapadnie w sen. Zabierz (Collector Unit).

W alei gangów (Gang Alley) przekaż aparat destylacyjny Languo, a w zamian wyciągnij od niego kilka znaczących informacji. Porozmawiaj z panią Electric Sex i daj jej klucz do mieszkania Dantego – w trakcie rozmowy zanotuj wypowiedziany przez nią wyraz. W pokoju Dolpha Van Itteya włącz komputer i wpisz hasło: BLOODNET.

Ponownie pogadaj ze Splitsem i wciel go do drużyny, wyrzucając wcześniej Scuba Stevensa.

Znowu wróć na małą pogawędkę z Suzy Toast. Następnie w biurze Deana Sterlinga porozmawiaj z nim samym. Na Union Station w studiu pornograficznym Asmodeusa porozmawiaj z: panienką Grindą Dove, demonem Rutterkindem i samym Asmodeusem. Po zmianie otoczenia znowu zaczep tego ostatniego. Gdy już wrócisz do rzeczywistości przedyskutuj pewne sprawy z Deanem Sterlingiem i podnieś z podłogi (Psychopomp Unit).

Skieruj się do mieszkania Dantego, gdzie po krótkiej rozmowie użyj na sobie (Psychopomp Unit) i wybierz adres: GARAGE. Tutaj wymień kilka inteligentnych dźwięków z Deepthroat.

W pokoju (L'Enfant Plaza: Collector's Room) użyj elektromagnesu na pergaminie znajdującym się w rogu. Kolejny już raz będziesz musiał udać się do biura profesora Coronary'ego, aby porozmawiać z nim i Daniel. Przeczytaj notatkę leżącą na komputerze. Porozmawiaj jeszcze raz z profesorem.

Udaj się do ambasady brytyjskiej, gdzie w pokoju (na prawo od wejścia) przebywa pani senator Burr i jej asystentka Katerina Goertz –



porozmawiaj z obiema. Użyj (Psychopomp Unit) na sobie i przejdź do lokacji: CHARON. Jak już dotrzesz na miejsce pogadaj z przewoźnikiem. Teraz kolejno co zrobić w poszczególnych lokacjach.

– Beautiful's Hostage Hellpit – zabierz ze stołu Steel Cover i kufel piwa. Napełnij kufel kwasem z kotła.

– The Hell Zoo – weź kij, słoik żarcia, (Floating Beast), wiadro wody ze Styxu i klucz do Zoo. Pogadaj z obiema istotami. Użyj słoik na Machalusie, następnie użyj klucza na klatce.

– The Wall of Flame Hellpit – zagadaj do Prudence Alala, po czym umieść (Steel Cover) na otworze, z którego wydobywa się para. Stań na przykrywie i czekaj.

– The Hell Ice Field – użyj (Floating Beast) na sobie aby zbliżyć się do lodowego bloku. Teraz wylej na blok wiadro wody ze Styxu.

– The Hell Music Room – rozmów się z Alice Trenton. Aby ją uwolnić, będziesz musiał odnaleźć wszystkie brakujące litery w następującym wierszu:

„Murder the dumb,
Torture the meek
with the scent of death
and the gnashing of teeth"

Odpowiedź prawidłowa to: B E C A G.

– The Hell Dentist Office – zajmij demona rozmową, podczas której uważnie obserwuj, co ten robi. Użyj (Nerve Gas Cartridge) na (NO_2 Tank). Zabierz „NO_2" cartridge i wiertło dentystyczne.

– The Ratroom – Pogadaj z Dingo Tuckerem i użyj „NO_2" cartridge na rurach.

Teraz z powrotem na Ziemi czas odwiedzić biuro pana Pięknisia. Porozmawiaj z gangsterem, albo nawet jeśli chcesz z samym Pięknisiem, ale nie bierz jego głowy. Weź kij bilardowy ze stołu. Odpowiedzią na zagadkę jest: E3 D9 E8.

W radiu podaj swojemu znajomemu Nickowi Cannonowi (Mr Beautiful's DAT) – odegra to dla Ciebie, uważnie więc słuchaj. Wróć do mieszkania Dante i pogadaj z nim. Użyj po raz kolejny Psychopomp Unit wchodząc pod adres: GARAGE. Rozmów się z Deepthroat.

Teraz musisz udać się do biura (Federal Triangle: Bureau of Records) pana Calcutty i pani Stinson – podyskutuj z nimi trochę. W wypowiedzi pani Stinson znajdziesz podpowiedź do odgadnięcia hasła dostępu. Pamiętasz biuro, w którym stał komputer z masą informacji? Tam też musisz się udać. Drzwi otworzysz wszczepem włamaniowym. Przejrzyj obszar Government Operations/Massimo Eddy – wpisz hasło: TRIANGLE. Użyj zdolności fałszerskich Bene na (Credentials Templete). Wróć do pana Calcutta i wygarnij mu co nieco od siebie.

Na Arlington w pokoju strażników wykorzystaj zdolności psioniczne na ochroniarzach i wejdź do następnego pokoju. Kijem bilardowym uderz w lampę znajdującą się obok pantery. Przejdź przez drzwi i porozmawiaj z Massimo Eddym.

W ambasadzie brytyjskiej porozmawiaj z Kateriną Goertz, która powinna powiedzieć coś o zakładnikach. Jeżeli nic nie powie, to połaź trochę po mieście i wróć znowu. Używając (Psychopomp Unit) przenieś się pod adres: CHARON. Znowu wymienię lokacje w Piekle.

– The Belly of The Beast – porozmawiaj z Thelmą Bay Chesapeake. Weź i przypasuj do siebie kamień i kość udową.

– The Abyss – pogadaj z Jeremym Verdim i Gackiem. Użyj kufla z kwasem na piekielnym ostrzu. Daj Gackowi kufel kwasu, a w zamian otrzymasz kubeł smoły.

Znowu znane już biuro z komputerem. Drzwi wytrychem, hasło i już przeglądamy obszar Government Operations/Night of Re-Entombment – kodami dostępu są: JEREMY VERDI i GESTICULATE.

Znowu będziesz musiał dostać się na rozmowę do Deepthroat – tak samo jak poprzednio.

W recepcji Pentagonu poproś o skierowanie Cię do biura Thomasa Meaculpa. Odpowiedziami na pytania są: Sorrow, Decking Unit, Wealth, Los Angeles. Jak już dowiesz się wystarczająco dużo na temat pana Thomasa, wróć do recepcji i poproś o skierowanie Cię do więzienia (Pentagon Jail). Na strażnika dobry jest granat EMP, na celę – mini bomby.

W ambasadzie znowu rozmowa z panią senator Burr i Jeremym Verdim, któremu wręcz notkę z matematycznymi symbolami od Massimo – zapytaj go, co o niej myśli. Wyciągnij od Kateriny Goertz informacje na temat zakładników. Teraz znowu tułaczka po Piekle.

– The Hell Steel Mill – porozmawiaj z Brett Carew i użyj kija na częściach.

– Hell's Desert – pogadaj z Walkerem Dashem i Atroxiasem, po czym użyj wiertła dentystycznego na słoiku z wodą.

– The Hell Schoolroom – wypytaj o wszystko Randala Singha i Mr. Maledictum. Odpowiedzi na zagadki to: Des Moines Iowa, Little Rock Arkansas, Helena Montana.

– Mephisto's Throne Room – zaczep Mephisto i zabij go – jako trofeum zabierz jego rękę.

– Belzebub's Throne Room – zanim go zaatakujesz wylej na podłogę kubeł smoły. Po zabiciu czarciego syna zabierz jego skrzydło.

– Belial's Throne Room – na podłodze użyj ładunku wybuchowego (obok świecącego obszaru). Pokonaj piekielnika i zabierz jego medalion.

– Cerberus's Lair – przejdź przez drzwi naprzeciwko. Poczekaj, aż demon sobie pójdzie i podnieś z podłogi pędzel. Użyj go na bramie Szatana, aby namalować na niej zdanie: GOD IS DEAD. Teraz przejdź przez bramę i zabij samego Szatana.

Czas wrócić na Ziemię. Porozmawiaj z senator Burr i jej asystentką Kasią. Za pomocą Psychopomp Unit przenieś Rachel pod adres SPAWNER.

W recepcji Pentagonu pojawisz się automatycznie. Poproś o skierowanie Cię do pokoju Pneumatic Delivery Room. Będąc na miejscu weź jedną z rurek leżącą na ziemi i włóż do niej bombę gazową. Porozmawiaj z Jate, po czym wręcz jej przygotowaną wcześniej rurkę. Wpisz adres MIRACULUM SEPULCURUM. Znowu wróć do recepcjonistki i poproś o przetransportowanie Cię do kaplicy (Pentagon Chapel).

Gdy już będziesz na miejscu podnieś z podłogi świeczkę i zapal kolejno świece (licząc od lewej strony): 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9. Teraz już tylko należy zabić Solene Soluxa, wejść przez otwór, przez który przybył Solux i użyć (Hell bud disk) na piekielnym komputerze...

NEUROMANCER

HELL: CYBERNETYCZNY THRILLER
GAMETEK '94
LICOMP
PC 486, 4MB, GUS, CD-ROM
CENA: 103,70 zł

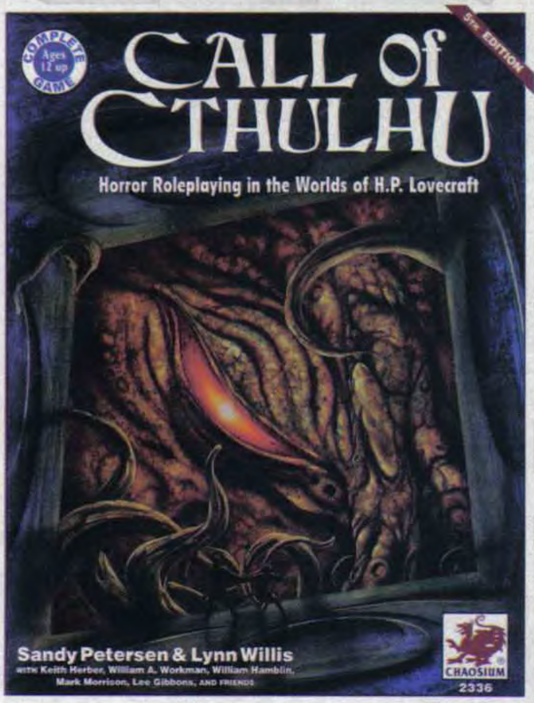






TOP SECRET
CALL OF CTHULHU

Zapewne większość miłośników fantastyki i horroru zna Lovecrafta. Tym, którzy nic nie wiedzą na temat twórczości i osoby tego pana powiem tylko tyle, że znaczna część krytyków uważa go za najważniejszego twórcę horroru XX wieku. Lovecraft wymyślił własną mitologię, bóstwa i historię świata, po czym konsekwentnie opisywał je w opowiadaniach i nowelach. Niby nic nowego, ale w przeciwieństwie do większości utworów literackich tego typu, jego twórczość charakteryzowała się tym tajemniczym *czymś*, co sprawia, że w sumie dość kiepski pisarz (a takim właśnie Lovecraft był) zapisał się na stałe w pamięci czytelników.



Zapaleni dżojstikarze mieli okazję zetknąć się z kilkoma grami, które w mniej lub bardziej bezpośredni sposób nawiązywały do mitów Wielkiego Cthulhu – oficjalnie ukazały się, na razie, jedynie dwie gry komputerowe, wykorzystujące motywy z jego twórczości (*Day of the Comet* i *Prisoner of the Ice*), istnieją też inne, w których przewijają się wątki z jego książek, takie jak seria *Alone in the Dark*. Jak się ostatnio dowiedziałem ma pojawić się również kolejna „oficjalna gra" – *Cult of Cthulhu*.

Ktoś mógłby zapytać, co to wszystko ma wspólnego z grami fabularnymi i rubryką *MiM w Top Secret*? Otóż ma, i to całkiem sporo. Tak się bowiem składa, że na podstawie stworzonej przez „samotnika z Providence" mitologii, napisano jedną z najlepszych gier RPG - „***Call of Cthulhu***", co na język nadwiślański tłumaczy się jako „Zew Cthulhu".

Bohaterowie tej gry walczą z potężnymi istotami, które niegdyś rządziły Ziemią – niektóre z nich dotrwały do dzisiejszych czasów, inne zasnęły lub zostały unicestwione na skutek jakiegoś kosmicznego kataklizmu, wojny, bądź niepomyślnej koniunkcji gwiazd. Na Ziemi aktywni pozostają jednak ich wyznawcy, obce, pozaziemskie rasy i pomniejsze stwory. Badacze, bo tak w „***Call of Cthulhu***" określa się bohaterów, w miarę swoich możliwości starają się im przeciwstawiać, zajmować przejawami ich działalności na ziemi. Jak się okazuje, większość niewyjaśnionych zjawisk jest rezultatem knowań sług Dawnych Bogów. Planują oni powrót swych panów, chcą oczyścić planetę z ludzi po to, by znów rozległy się śpiewy ku czci Cthulhu i Nyarlothepa, rytuały chwalące Tssathoguę, krwawe obrzędy ku czci Ojca Dagona i Matki Hydry. Rzecz jasna, przeciwstawianie się działalności wysłanników Starych Bogów jest niebezpieczne – badaczom grozi obłęd, większości z występujących w tej grze „potworów" nie sposób się pozbyć przy użyciu konwencjonalnej broni (funkcjonuje nawet powiedzonko, że jeśli rozlegają się strzały, to już po drużynie), nie znajdują oni zrozumienia u władz. O wartości tej gry decyduje jednak coś zupełnie innego – każdy, kto czytał opowiadania Lovecrafta wie, jak nastrojowe i pełne grozy są stronice jego prozy. Autorom „***Call of Cthulhu***" doskonale udało się oddać nastrój, którym są przesiąknięte jego utwory. Niewątpliwie mają na to wpływ zasady gry, które bardzo dobrze oddają szaleństwo, ogarniające stopniowo badaczy. W „***Call of Cthulhu***", choć zabrzmi to paradoksalnie, im lepszy bohater, tym łatwiej mu oszaleć, bądź też zginąć! Przyczyna tego jest taka, że każdorazowe spotkanie z przedstawicielami mitologii Cthulhu, oprócz zwiększenia zasobu wiedzy badaczy o nich, niesie ze sobą niezwykle realne zagrożenie dla słabych umysłów ludzkich. Ludzie po prostu nie są w stanie zaakceptować tej wiedzy.

Dla miłośników Lovecrafta i gry „CoC" mam dobrą wiadomość. We wrześniu 1995 roku firma **MAG** wyda polską wersję tej gry. Wszystkich, którzy są tym zainteresowani odsyłam do najnowszego numeru „Magii i Miecza".

Na koniec jeszcze żart o tej grze.

Pytanie: ilu bohaterów gry „Call of Cthulhu" potrzeba do wymiany żarówki?

Odpowiedzi są dwie:

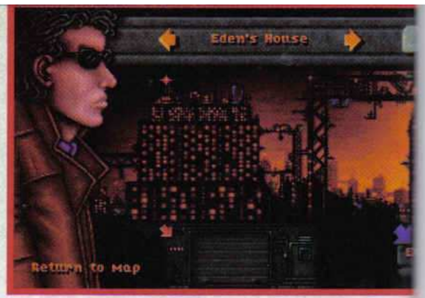
Po pierwsze: wszystkich – NIGDY nie dziel drużyny.

Po drugie: kiedy zgaśnie światło, jest już za późno na cokolwiek.











„Dream Web" zapewnia przygodę w mrocznym współczesnym świecie, gdzie pod wpływem koszmarów nasz bohater Ryan przeobraża się w zabójcę. Jego zadaniem będzie zamordowanie siedmiu ludzi, tworzących sieć snów zwaną „DREAM WEB". Główny strażnik sieci poprzez sny podsyła Ryanowi sugestie dotyczące jego krwawego zadania. Po co to wszystko? Sieć została przejęta przez zło i teraz, aby ją ponownie odświeżyć musisz zlikwidować wszystkie jej węzły (siedem ofiar). W ten sposób zostanie rozerwana i na nowo złączona, ale już w czystej formie. Cała gra jest utrzymana w tajemniczym i psychodelicznym nastroju: muzyka, grafika, akcja, dziennik Ryana, wszystko po to, byśmy mogli poczuć niesamowity klimat i zagłębić się w wymyślonym świecie. Ze względu na mocne wrażenia (brutalne sceny), duży stopień „realizmu" specjalnie budowanego przez autorów gry, polecałbym ją przede wszystkim dorosłym odbiorcom – szczególnie miłośnicy psychologicznych-thrillerów powinni ją docenić.

Technicznie gra jest przygodówką o wątku psychologiczno-kryminalnym. Widok mamy „z góry", skąd widzimy postać naszego bohatera i aktualną lokację. Za pomocą myszy obsługujemy wszystkie komendy, jak podnoszenie, używanie, itp. Myślę, że wystarczy już tych dywagacji, resztę zobaczycie sami grając, a teraz dla tych, co chcą zagrać w grę tak, jakby czytali książkę – sposób przejścia gry.

...ale czy to naprawdę był sen? Niezwykle realistyczny i przerażający zarazem. Nie miałem wyboru. Musiałem wykonać to zadanie, więc wstałem i ubrałem się. Ze stolika zabrałem portfel i pożegnałem się z Eden. Wychodząc zajrzałem do mikrofalówki, jednak zamiast pizzy znalazłem tam mały, błyszczący kluczyk. Windą zjechałem na parter. W garażu nawinął mi się pod rękę klucz francuski i śrubokręt. Postanowiłem zajrzeć do domu [kod: 5106]. Wewnątrz podniosłem catridge z prowokującym napisem „Important". Odpaliłem NetWork system i przejrzałem informacje na nim zawarte [LOGONRYAN; PASSWORD: BLACK DRAGON; LIST CARTRIDGE; READ PRIVATE;EXIT].

Opuszczając mury mojej kawalerki zabrałem kubek i nóż - w końcu jako przyszły morderca muszę mieć jakąś broń. Teraz swoje kroki skierowałem do baru, który jak się okazało po rozmowie z jego szefem, BYŁ moim miejscem pracy. Na szczęście Sparky okazał się „ludzki" i odpalił mi moją zaległą pensję. Napakowany gość obok wyraźnie dał mi do zrozumienia, że nie życzy sobie mojego towarzystwa. Pojechałem więc do kumpla z piaskownicy – Luisa. Może on mi poradzi jak zdobyć broń? Przed jego mieszkaniem przeżyłem szok. Otóż banda nieokiełznanych bandziorów odważyła się obrobić mnie z moich jedynych Reeboków. Na dzwonek nikt nie odpowiadał, więc wszedłem do Luisa bez zaproszenia [kod: 5238]. Jak się za chwilę okazało domownik nie mógł otworzyć, ponieważ właśnie spokojnie siedział w toalecie. Jako dobry kumpel wyjawił mi nazwisko pewnego agenta, u którego będę mógł tanio zakupić broń. Wychodząc z WC zwinąłem parę trampek leżących na podłodze. Na szafce w małym pudełku znalazłem kartę członka klubu bilardowego. Teraz udałem się do hali bilardowej, gdzie odnalazłem pokój Mr. Silvermana [kod:5222]. Po krótkiej rozmowie zapłaciłem i stałem się właścicielem wspaniałego guna.

Dream



Mając wszystko, co niezbędne do wykonania zadania, znalazłem się w hotelu. Po załatwieniu formalności dotyczących wynajęcia pokoju otrzymałem kartę-klucz, której użyłem w windzie. Na piętrze wyjątkowo zainteresowałem się punktem przeciwpożarowym, z którego wydobyłem siekierę. Po powrocie do windy otworzyłem nożem panel kontrolny i przeciąłem zielony kabelek. Chcąc odpocząć oparłem się o dźwignię i otworzyłem wyjście na dach. Postanowiłem z tego skorzystać. Na kolejnym piętrze do otwarcia drzwi posłużyła mi siekiera. Wszedłem do apartamentu a tam... niespodzianka. Dwóch





DREAM WEB

EMPIRE '95

MARK SOFT

9 8 8 8

AMIGA 500, AMIGA 1200, PC 386, PC-CD

CENA: 89,06 zł (AMIGA) 93,82 zł (PC) 101,26 zł (PC-CD)

uzbrojonych po zęby drabów. Nie zastanawiając się ani chwili wbiłem toporek w gorący i miękki mózg jednego z nich, drugiego potraktowałem pistoletem. Udałem się do następnego apartamentu, gdzie właśnie mój pacjent korzystał z życia najlepiej, jak tylko można. Panienka lekkich obyczajów wykazała się wspaniałym refleksem i już za chwilę siedziała pod łóżkiem, inaczej było z jej klientem, który zdążył tylko okryć to, co miał najcenniejszego. Nie czekałem – nacisnąłem spust, krew zachlapała tapetę na ścianach.

Zostałem przeniesiony do Dreamweb. Po rozmowie z mnichem udałem się mrocznym korytarzem i na jednych z kamiennych drzwi położyłem swe dłonie. W kolejnym pomieszczeniu przydał się wreszcie złoty kluczyk znaleziony w mikrofalówce. Coś strzeliło, coś łupnęło i z powrotem byłem w mieście. Udałem się do mieszkania i w NetWork przeczytałem, co się wydarzyło w czasie mojej nieobecności [LIST; LIST NEWSNET; READ TVSPECIAL; EXIT]. Po tej dozie informacji postanowiłem zwiedzić studio telewizyjne. Wejście tarasowały ciężarówki, więc udałem się na tyły budynku. Strażnik okazał się strasznym służbistą, więc nawet nie mrugnąłem widząc jedno

Web

z jego oczu spływające po ścianie po celnym strzale w jego głowę. Teraz wystarczyło przez rozbitą szybę sięgnąć do panelu sterowania, aby droga do studia stanęła otworem. Zaraz po wejściu znalazłem pod gazetą klucz-przepustkę, który się przydał przy otworzeniu drzwi do pokoju obok. Będąc w owym pomieszczeniu otworzyłem śrubokrętem metalową puszkę i wydobyłem z niej zielony bezpiecznik. Rozejrzałem się trochę po studiu i odnalazłem drabinę prowadzącą bezpośrednio na plan. Gdy już tam byłem, zamieniłem czerwony bezpiecznik z panelu sterowniczego ze znalezionym wcześniej. Teraz nacisnąłem odpowiedni przycisk i... Nigdy nie zapomnę odgłosu miażdżonych tkanek mięśni ludzkich i wycis-kanej z tętnic krwi.

Nie było dla mnie zaskoczeniem, kiedy ponownie znalazłem się w Dreamweb. Tam po otrzymaniu wskazówek o kolejnej ofierze opuściłem towarzystwo druidów. Zgodnie z poleceniem zaopatrzyłem się w kryształ, który był na końcu korytarza. Odnalazłem odpowiednie wrota i tak jak poprzednio wróciłem do rzeczywistości. Przypomniałem sobie o mojej dziewczynie i postanowiłem ją odwiedzić [kod:2865]. Kiedy wszedłem właśnie brała kąpiel. Zamieniłem z nią kilka zdań i poszedłem do sypialni. Pod bluzką leżał notebook. Kilkakrotne użycie klawisza „P" spowodowało odnalezienie przeze mnie adresu firmy kolejnej ofiary. Za kilka minut byłem już w Sartain Industries [kod: 7833]. W wielkiej sali stał równie wielki komputer, który kontrolował drzwi windy. Nie miałem wyboru musiałem posłać pocisk prosto w scalaki maszyny. Przynajmniej obyło się bez krwi, lecz nie na długo. Gdy wjechałem windą na piętro, moje oczy ujrzały dwóch frajerów celujących prosto we mnie. Nie dałem na siebie czekać. Przypominając sobie słowa mnicha o cudownej mocy kryształu, wyjąłem wspaniały kamień, który wtopił się w moje dłonie. Teraz nic mnie nie mogło powstrzymać. Biegnąc po trupach trudno mi było uwierzyć, że ciało człowieka można tak łatwo rozerwać. W biegu podniosłem neseser i zabrałem z niego dokumenty. Wbiegłem na schody, a po nich na dach. Tam wyjąłem pistolet, wycelowałem i strzeliłem z doskonałym skutkiem. Jeden z kawałków blachy o mały włos nie pozbawił mnie głowy...



Lochy Dreamweb zaczynały mi się już powoli podobać, pożegnałem mnicha i w wiadomy już wam sposób wróciłem do miasta. Tym razem rzuciło mnie na jakiś parking. W jego zachodniej części stała ciężarówka, z której pożyczyłem sobie ogromne nożyce do cięcia drutu. Po tej czynności postanowiłem się zapoznać ze zdobytymi dokumentami. Tam znalazłem kolejne adresy. Po przybyciu do Chapel House spotkałem upierdliwego policjanta, który za żadne skarby nie chciał wpuścić mnie do środka. Mam szacunek dla władzy, więc darowałem mu życie. Przeskoczyłem przez mur i w ten sposób dotarłem do budynku. W zgliszczach odnalazłem cartridge, z którym natychmiast pojechałem do domu w celach czysto ciekawskich [LOGON BECKETT; PASSWORD:SEPTIMUS; LISTCARTRIDGE; READ BRIEF; EXIT].

Zawsze chciałem zwiedzić stary kościół na obrzeżach miasta. Niezwłocznie się tam udałem, lecz na razie po przecięciu nożycami kraty pojechałem do Boat House. Schodząc po schodkach zawadziłem o poręcz, którą odłamałem (jeszcze ktoś porwie sobie o nią ubranie). Do garnuszka nabrałem wody i podszedłem bliżej budynku. W piasku znalazłem skrzynkę z systemem alarmowym. Jej wieko oderwałem odłamaną poręczą, resztę wykonała woda z kubka. Przeszedłem przez dziurę w ogrodzeniu i przez okno przedostałem się do środka. Widok był okropny. Kobieta z wyrwanymi nogami poprosiła mnie o miłosierdzie. Jakże mogłem jej odmówić. Pozbawiłem mojego pistoletu jednego naboju...

„To znowu ty staruszku? Myślałem, że już cię więcej nie zobaczę". Opuściłem Dreamweb i po kilku minutach dotarłem do starego kościoła. Na środku leżał okazały szkielet, z którego najbardziej spodobała mi się dłoń z pierścieniem. Z ołtarza zdjąłem obrus oraz oba lichtarze. W zagłębieniu położyłem kościstą dłoń i odsunąłem płytę. Powstało przejście, w które natychmiast wskoczyłem. Dobrze, że nie przytyłem. Boję się nawet pomyśleć, co by było, gdybym się tam zaklinował. Znalazłem się w małej sali sam na sam z truposzem w krypcie. Odsunąłem wieko grobu. „Jak tam, panie, czy nie rozbolały cię kosteczki?" Zabrałem sztylet, kamień i trzy diamenty, z czego jeden leżał w wazie. Następnie ułożyłem je w odpowiednim miejscu na podłodze i otworzyłem przejście dalej. Znajdowane tu i ówdzie kamienie skrzętnie chowałem do kieszeni, w nadziei ich przyszłego wykorzystania. Trochę dalej natknąłem się na ciekawą układankę, dzięki której udało mi się otworzyć kratę uniemożliwiającą dalszą wędrówkę. Do znalezionego wagonika włożyłem osiem kamieni i pchnąłem go wprost na ścianę. Energia kinetyczna zrobiła swoje wybijając w murze dziurę, a ja mogłem przejść dalej. Po kilku chwilach dotarłem do olbrzymiej dziury zalanej krwią. Obok znalazłem zejście w dół, z którego skorzystałem. Gdzie ja jestem? To chyba stacja metra. Zeskoczyłem na tory i idąc tunelem na północ dotarłem do kolejnego „klienta". Nie rzuciłem się na niego z bronią, lecz jak człowiek z człowiekiem pogawędziłem z nim trochę. I to był mój błąd! W najmniej spodziewanej chwili rozmówca rzucił się na mnie z nożem. „Jeszcze mi życie miłe" krzyknąłem wybiegając na tory. Przylgnąłem do muru, właśnie nadjechało metro. Mój prześladowca zginął śmiercią przejechanego kota.

I to już wszystko, co chciałem wam przekazać drogie dziatki. Teraz dajcie mi trochę odpocząć. Idę na spacer. Hej! Co tu robią gliny? NIE! NIE STRZELAJCIE! JESTEM NIEWIN...

Od autorów teksru: zakończenie jest równie zaskakujące jak cała gra.

Mr.Art & Nurek



Eksperyment Delfin



Wszyscy, którzy pamiętają „SEXMISJĘ" na 8-bitowe Atari i tego typu polskie przygodówki, z radością zagrają w „Eksperyment Delfin". Chociaż jakość techniczna tej gry nie zachwyca, to wynagradza to specyficzny klimat, obecny we wspomnianych adventure'ach, a także we „FRANKO" – polskie akcenty, których próżno szukać w najnowszych „Questach", „Kyrandiach" itp. Pod koniec można przeczytać nieco o wyglądzie gry, a teraz wyjątkowo (jak dla mnie) jej rozwiązanie. Naprawdę – od początku do końca.

W jaskini, w której wylądowałeś w wyniku tajemniczego wypadku znajdź akta. Datę, która w nich widnieje użyj na zegarku przenoszącym w czasie (i przestrzeni przy okazji). Po manewrze przestrzenno-czasowym, pogadaj trochę ze starcem i włóż do teleportu Twoją kartę identyfikacyjną. Wprowadź kod : 789657. Znajdziesz się w Twoim apartamencie. Bez zwłoki zabierz baterie litowe i przesłuchaj dokładnie wiadomość nagraną przez automatyczną sekretarkę. Jedyna rzecz, której Ci trzeba, to data – 14.05.1942.

Przenieś się za pomocą zegarka do czasów II Wojny Światowej. Zagadaj strażnika, a w ostateczności „daj mu w łapę" 100 marek. Pod pozorem kłopotów natury fizjologicznej wejdź do budynku. Oczywiście dotrzesz zupełnie gdzie indziej. Przeczytaj akta, zaopiekuj się Mauserem i wyjdź. Wartownik powie Ci, że jego przełożony, Gruppenfuehrer Mueler zgubił klucz do sejfu dzień wcześniej. Cóż – zegarek nie może się zakurzyć – użyj go. Zza ciężarówki zobaczysz niemieckiego oficera, który nieuważnie upuści klucz. Ponownie skorzystaj z zegarka i bez ceregieli wejdź do pokoju z sejfem. Kasa okaże się pusta i nie zdążysz nawet tego przemyśleć, bo poczujesz wycelowaną w siebie lufę pistoletu. To Twój konkurent – Grin. Nie ma obaw, malutki blef i frajer przeniesie się do Tannenberga. Podnieś zgubioną przez niego kartę identyfikacyjną.

Przenieś się do roku 2098 i wejdź do teleportu. Wpisz numer z karty Grina: 648936. W jego mieszkaniu otwórz skrytkę i wyjmij papier. Data 28.05.1953 pomoże Ci w dostaniu się do biura bezpieki w Wielborku. Kartka na biurku poinformuje o aresztowaniu Grina przez panów w czarnych płaszczykach. Z szacunku dla tej instytucji, weźmiesz worek gipsu, przeniesiesz się do mieszkania Grina i odlejesz ślimaka w formie. Niezwłocznie wrócisz do UB i z namaszczeniem naprawisz uszkodzenie w kominku. Okaże się, że znalazłeś przez przypadek tajemne przejście. W chłodnym pomieszczeniu znajdziesz akta „Eksperymentu Delfin". Strużki potu spłyną Ci po karku, po skonfrontowaniu informacji zawartych w dokumencie z zawartością skrzyni. Android stworzony na Twoje podobieństwo ożyje po włożeniu baterii. Dlatego właśnie Niemcy nie potrafili go uruchomić – nie mieli źródła zasilania. UB-ek sprawnie Cię uciszy w najmniej spodziewanym momencie i obudzisz się za kratami.

Będziesz miał dużo czasu na dyskusję ze współwięźniem – Grinem. Dowiesz się takich rzeczy, że się w głowie nie mieści! To zmusi Cię do działania. Biedny, socjalistyczny strażnik ze świecącymi oczami zamieni Twój zegarek na kurtkę. Nie daj mu szans... Po przeniesieniu się w 2098 skieruj się do biura agencji Rekord. Złap szefa za chabety i wyduś z niego wszystko. Wystarczy jeśli poda adres winowajcy – burmistrza Martensa (487622). Teraz tylko przy kawce posłuchaj, co ma do nałgania Martens i podziwiaj zakończenie.





MarkSoft spróbował swych sił w klasycznej przygodówce i muszę przyznać, że jak na pierwszy taki produkt, nie jest źle. Co prawda grafika pozostawia wiele do życzenia, a muzykę twórcy sobie wręcz odpuścili, ale gra się bardzo przyjemnie. Łamigłówki nie są trudne, bo można wykonywać tylko przewidziane przez autorów czynności. Nie ma typowych utrudnień – ograniczonych kieszeni bohatera. Tutaj, jeśli nawet jest kilka przedmiotów niepotrzebnych, mylących, to nie utrudniają wcale ukończenia gry (a po to one powinny istnieć). Pomysł podróży w czasie nie jest zbyt oryginalny, ale wykorzystano go dość zgrabnie. Moim zdaniem, można było jednak zmieścić w fabule wiele więcej humorystycznych akcentów, bo tło jest w „Eksperymencie" odpowiednie ku temu. Bez nich, gra przez większość czasu nuży, zamiast bawić. W ogóle „Eksperyment" zapamiętałem jako ponurą, pesymistyczną przygodówkę. Mało jest w niej możliwości rozmawiania z ludźmi, co znacznie ożywia grę, choćby przez ciekawy język. O ile pamiętam, rozmawiać można tylko z dziadkiem siedzącym pod biurem Rekord. Reszta dialogów przebiega automatycznie, bez możliwości ingerencji. Naprawdę denerwuje, kiedy widzę, że nie mam bezpośredniego wpływu na zachowania mojej postaci. Pomimo podróży w czasie, które mają znacznie poszerzyć liczbę lokacji, gra ogranicza się do kilku (!) pomieszczeń, zwykle pustych.

Podsumowując – gra nie ma polotu, jest statyczna, a akcja porywająca jak suszenie bielizny. Ma jednak kilka zalet – jest logiczna, prosta i przyjemna, choć czasami nużąca. Uważam, że powinna zaspokoić gusta spokojnych, wyrachowanych ludzi, którzy lubią solidne przygodówki, bez zbędnych, niespodziewanych zwrotów akcji i oszałamiających walorów technicznych.

Cornelli



Sierżant Garcia gruby jak beczka, Zorro mu wyciął Z na majteczkach.

Zorro

ZORRO

CAPSTONE '95

PC 386

Działo się to dawno temu. Kalifornia należała jeszcze do Meksyku. W małej, biednej misji La Refugio położonej gdzieś u podnóża gór od lat chodziły pogłoski o zapomnianej kopalni złota, zagubionej w górach. Któregoś dnia pojawił się dobrze ubrany człowiek, Don Francisco Cortez. Obiecał, że wioska będzie bogata, jeśli jej mieszkańcy pomogą odnaleźć złoto. Gdy tylko złoto zostało znalezione Don Francisco zniknął. Księża wysłali człowieka na jego poszukiwania, ale nie wrócił. Susza dała się we znaki wszystkim i głód zagroził życiu mieszkańców wioski. Wtedy z pomocą przyszedł pewien zamaskowany człowiek – ZORRO.

Banalna w sumie historyjka. Stary, odgrzewany pomysł nabrał nowych kolorów. Gra polega na pokonaniu pełnych niebezpieczeństw starych kopalń, w których znany nam Don Francisco pozostawił swoich sługusów.

Cały układ i wygląd gry podobny jest stylowo do legendarnego „Prince of Persia". Nasz bohater znajduje się w swoistym labiryncie chodników i szybów kopalnianych. Aby poruszać się po tym terenie, może wdrapywać się, skakać wraz z łapaniem się krawędzi oraz kucać i używać broni. Ma jej aż dwa rodzaje. Włada on bowiem szpadą, co przychodzi mu z pewnym trudem, oraz używa bicza jak Indiana Jones, tyle że tłucze nim przeciwników po policzkach. Robi to jednak na tyle skutecznie, że szpady już nie używa.

Autorzy gry wymyślili dziwne kręcidła. W kopalni są to drewniane konstrukcje np. w kształcie krzyża. Wszystkie obracają się w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Znaczy to, że Zorro może stąpać jedynie po prawych „skrzydłach" owych ustrojstw. Jeżeli stąpnie na lewe, to całość obróci się i bohater poleci na dół.

W niektórych miejscach Zorro na swojej drodze znajdzie sztabki złota. Od tego czy je będziecie zbierać zależy, czy chcecie dorwać Corteza, czy też pomóc biednym wieśniakom skupując za złoto zboże, rozdając traktory i kombajny oraz stawiając cła zaporowe...

Zorro ma przed sobą nie najprostsze zadanie. Na początku pojawia się on w kopalni. Kopalnia, to obszar 8x8 ekranów. Wejście jest w lewym-górnym rogu mapy. Po przejściu jak najdalej w prawo musi on zejść na dół. Wyjście jest w prawym-dolnym. Drugi etap w kopalni zaczyna się w lewym-dolnym rogu a kończy w prawym-górnym.

Kolejnym miejscem jest pustynia. Zorro musi pokonać cały teren podążając w prawo.

W forcie wspinając się i przeskakując z jednaj kładki na drugą trzeba dostać się na sam szczyt mapy. Tam znajduje się wejście na kolejny poziom. Zorro musi uważać na tajemnicze okna. Czasami jedno z nich otwiera się niespodziewanie. Wyłazi z niego lufa działa i tłucze w naszego bohatera.

W drugiej części fortu bohater ma za zadanie dostać się na sam dół mapy. Aby to uczynić, trzeba przeprowadzić go na prawy skraj mapy, zejść na sam dół. Wtedy podążając w lewo znajdzie się on u wejścia do następnego poziomu.

Podziemia kryją w sobie wiele tajemnic. Np. kościotrupy straszące łańcuchami. Należy uważać na metalowe klapy w podłodze. Uruchamiają one mechanizmy odpalające bomby, które wytaczają się z licznych dziur w ścianach i robią z naszego bohatera sito. Początek jest w prawym-górnym rogu mapy. Wyjście jest w lewym-górnym rogu. Zorro musi zejść na dół, przejść w lewo i wspiąć się na samą górę.

Ostatni poziom to niby-dżungla. W tle bowiem mamy cały czas choinkę z zapalonymi świeczkami oraz gdzieniegdzie umieszczone wielkie, mięsożerne kwiatki. Mimo wszelkich czarów Zorro, aby dostać się do samego końca, musi przedostać się z prawego-dolnego rogu mapy na samą górę, a następnie przejść w lewy-górny skraj mapy.

To tyle jeśli chodzi o schemat działań Zorro. Na zakończenie wypada nam napisać, że gierka jest przyjemnym rozwinięciem pomysłu na grę platformową. Grafika i muzyka są przyzwoite, a i grywalność jest całkiem dobra.

Żegnając się z wszystkimi fanatykami szpady i maski żegna się

Wiewiór Cwaniak

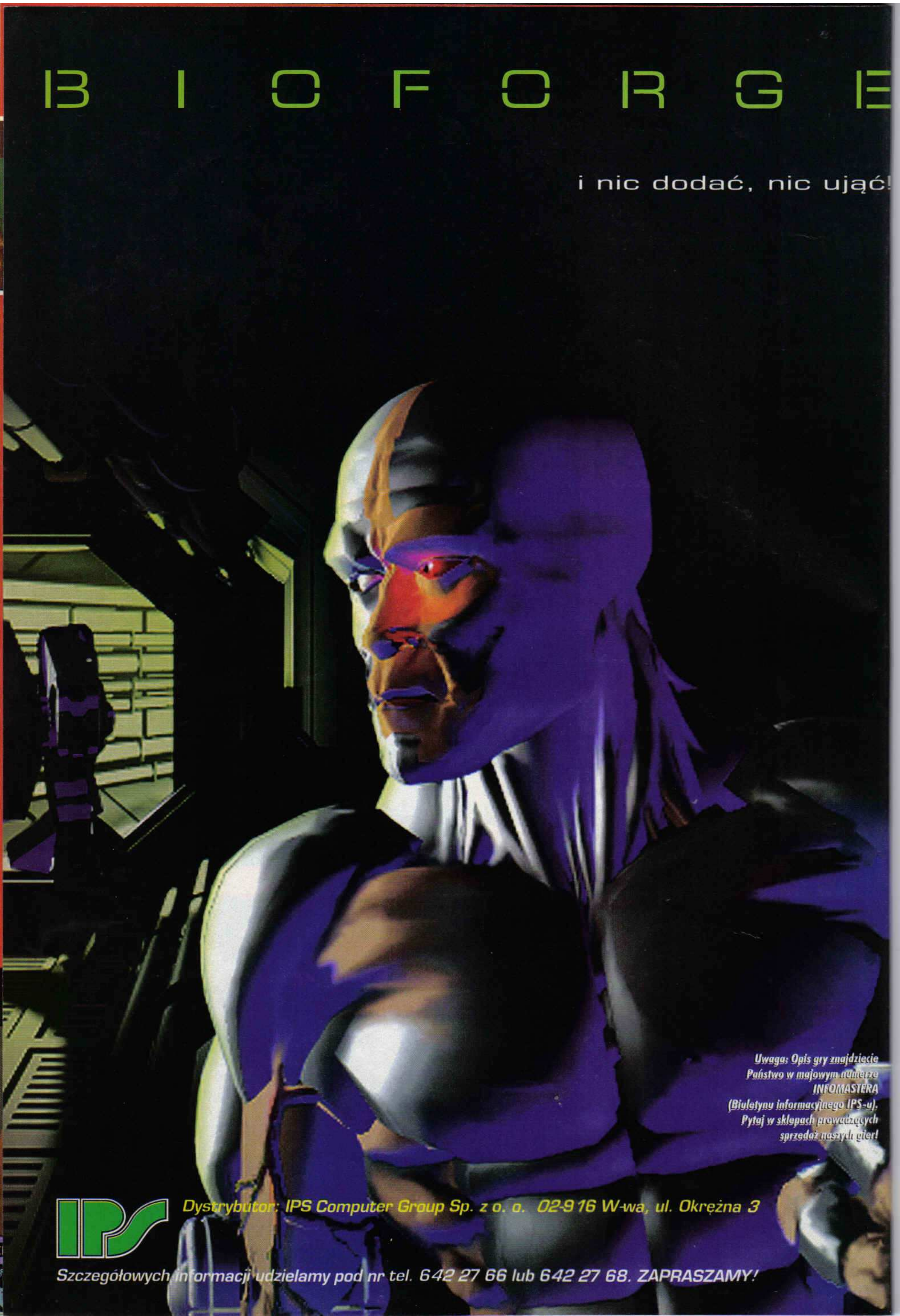
P.S.Poniżej zamieszczamy mapę pierwszego poziomu.










BIOFORGE
i nic dodać, nic ująć!
Uwaga: Opis gry znajdziecie Państwo w majowym numerze INFOMASTERA (Biuletynu informacyjnego IPS-u). Pytaj w sklepach prowadzących sprzedaż naszych gier!
IPS
Dystrybutor: IPS Computer Group Sp. z o. o. 02-916 W-wa, ul. Okrężna 3
Szczegółowych informacji udzielamy pod nr tel. 642 27 66 lub 642 27 68. ZAPRASZAMY!

1 Space Federation



Satelita obronny - krąży po niskiej orbicie i strzela do statków przeciwnika.

Nosiciel wojsk - niezbędny przy zasiedlaniu - odbijaniu planet.

Lekki myśliwiec - tani, ale i łatwy do zestrzelenia

Statek naprawczy - służy również za tankowiec.

Niszczyciel - b. mocna jednostka, zastępuje kilka myśliwców.

Wyrzutnia pocisków kierowanych

Nosiciel wojsk, ale o większym zasięgu.

Statek piracki, zastosowania raczej niewielkie.

Bombowiec międzyplanetarny, zniszczy fabryki, kopalnie, farmy, a czasem również kwaterę główną kończąc tym samym grę.



Ta gra już na samym początku spowodowała konfuzję. Interplay się do niej nie przyznaje w materiałach prasowych, którymi dysponujemy, tytuł podany jako „Space Federation" miejscami zmienia się w „Star Reach", a całość zdaje się sprawiać wrażenie jakiejś wersji beta. Mimo to zdecydowałem się o niej napisać i to na całej kolumnie.

Start pod górkę

Początki zawsze są trudne, ale tym razem ręce opadły mi w pierwszej chwili poniżej kolan. Nie udało się gry odpalić na SB AWE (ruszyła dopiero z parametrem /N - jak „no sound"). Potem potknąłem się o interfejs użytkownika – umożliwiający skorzystanie z myszy, ale wyłącznie PRZED rozpoczęciem gry, potem trzeba się posługiwać klawiaturą lub joystickiem. Kiedy już przebiłem się przez tych kilka drobnych niedogodności, zacząłem grać. Trzy pierwsze scenariusze przeszedłem jak burza, w czwartym (w którym pojawił się pierwszy przeciwnik) równie szybko dostałem w pewną część ciała... Ten stan utrzymywał się dość długo.

Zalet kupa

Może jednak przejdę do meritum, czyli samej gry. W każdym z kilkunastu scenariuszy dostaje się w pacht jedną lub kilka planet i należy tak nimi zarządzać, by być w stanie obronić je przed przeciwnikami i wyprodukować tak mocne siły uderzeniowe, by nie oparły im się wojska przeciwnika. Pomysł prosty i stary jak świat, jednak tym razem bardzo logicznie doprowadzony do stanu gry.

Każda planeta ma pewne zasoby bogactw mineralnych, niektóre oprócz tego są w stanie produkować żywność (morskie i ziemskie). Księżyce i planety wulkaniczne są najmniej przyjazne i najtrudniejsze do zasiedlenia, jako że nie da się na nich przeżyć bez budowania farm hydroponicznych i przykrytych kopułami miast. Gdzieś pośrodku mieszczą się planety pustynne.

Na każdej planecie możemy wybudować kopalnie, fabryki, kosmodrom, swoją kwaterę główną i instalacje obronne (oprócz wymienionych już farm i miast). Fabryki posłużą do produkowania kilku typów statków kosmicznych. Żeby jednak nie było za prosto, pojedyncza fabryka może produkować tylko kilka najprostszych ich typów (satelity obronne, nosiciele wojsk, lekkie myśliwce, statki naprawcze, statki rozpoznawcze). Dobudowanie drugiej fabryki pozwoli zająć się produkcją niszczycieli i wyrzutni pocis-

Space Federation

ków kierowanych, zaś trzecia fabryka da nam dostęp do jeszcze trzech typów statków – nosiciela wojsk o zwiększonym zasięgu, statku pirackiego i międzyplanetarnego bombowca.

Każda budowa wymaga zarówno zużycia bogactw mineralnych jak i pokaźnych funduszy – bardzo szybko więc stajemy przed dylematem w co inwestować – czy dobudować fabrykę, czy wysłać wojska w celu skolonizowania sąsiedniej planety (bez czego nie można skorzystać z jej bogactw mineralnych), czy może dobudować kopalnię...

Garść rad

1. W początkowej fazie możesz zrezygnować z bronienia planet położonych w głębi swojej części galaktyki, potem produkuj satelity i patroluj przestrzeń dokoła planet niszczycielami.
2. Przeciwko satelitom wysyłaj myśliwce.
3. Pilnuj poziomu produkcji żywności – głodny naród ma z zasady kłopoty ekonomiczne.
4. Lataj dużo między swoimi planetami – Twoja obecność na nich często wpływa ożywczo na sytuację gospodarczą.
5. O ile nie jest to niezbędne nie zasiedlaj księżyców i planet wulkanicznych – znacznie łatwiej jest je wykorzystać budując linie dostawcze transportujące wydobywane tam minerały na inne planety.
6. Nie wysyłaj pojedynczych statków przeciwko silnie bronionym planetom. Znacznie skuteczniejsze jest przygotowanie silnej armady w którymś z kosmodromów (głównie do tego służących) i wysłanie jej w całości.

Wad wór

Nie ma róży bez kolców, „Space Federation" niestety też kłuje. Po pierwsze, w większości scenariuszy, o ile nie uda się sprawy załatwić szybko, zaczyna się wojna na przetrzymanie. Nikt nie ma dość siły, by rozprawić się z przeciwnikami i trwa wielogodzinna wojna pozycyjna. Po drugie, zasady funkcjonowania ekonomii są cokolwiek dziwne i nie do końca poznawalne za pomocą zmysłów (a już wskazania „wskaźnika ekonomii" są po prostu losowe), co jednak w niczym nie przeszkadza komputerowi. Ani razu nie udało mi się uzyskać tak szybkiego wzrostu sił i środków jakie obserwowałem w trakcie niektórych scenariuszy u przeciwników.

Wszystko to razem robi cokolwiek dziwne wrażenie. Z jednej strony gra jest fajna, pozwala grać w kilka osób (podobno i we cztery, ja sprawdziłem, że daje się we dwóch), z drugiej strony niektóre niedoróbki degradują ją ze stopnia majora, jaki chętnie bym jej przyznał, do porucznika (żeby nie zmieniać korpusu).

Robaquez

P.S. Na koniec small joke – w trzecim scenariuszu (tym o numerze 2) wyślij w kierunku planety Techton jeden troop unit, a w ślad za nim okręt naprawczy. Scenariusz ukończony w ciągu pięciu minut (tyle potrzeba na przelecenie przez całą galaktykę).

Producent: Interplay
Rok produkcji: 1994
Komputery: PC 386



Jest taktycznie

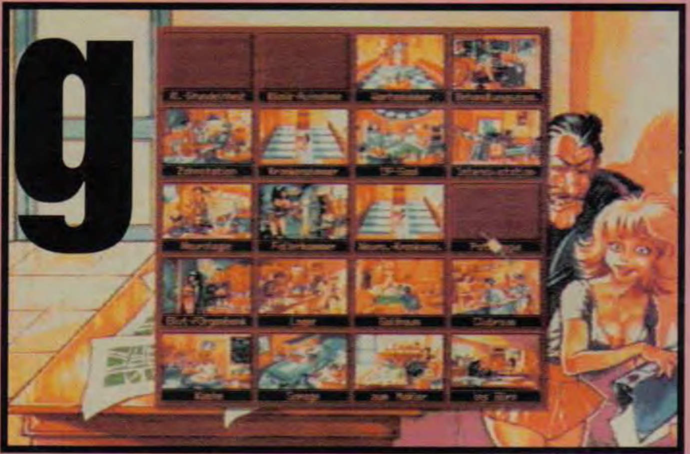
Bing

„W dwudziestym którymś wieku ludzkość opanowała układ słoneczny, i żyłaby sobie spokojnie i szczęśliwie, gdyby nie to, że zaatakowali ją kosmiczni najeźdźcy. Rozgorzała krwawa walka. Zdawało się, iż Ziemianie ulegną najeźdźcy gdy... Do walki został wysłany wyposażony w najnowsze bronie statek kosmiczny pilotowany przez Ciebie. Musi on dotrzeć i zniszczyć... A teraz coś z innej beczki."

Tak mniej więcej przedstawia się intro do gry Bing. W ogóle jest to dość nietypowa gra, choćby ze względu na wymagania. Wersja dla Amig z ECS wymaga co najmniej 2 MB pamięci i 22 MB miejsca na twardym dysku (gra z dyskietek nie jest możliwa). Wersja dla komputerów z kościami AGA wymaga jeszcze więcej miejsca na twardzielu. Poza tym wszystkie opcje daje się włączyć dopiero przy 4 MB RAM-u.

Wbrew temu, co można by sądzić po obejrzeniu intra, nie jest to strzelanka, tylko gra symulacyjna w której zadaniem gracza jest prowadzenie szpitala. Cała gra jest okraszona dowcipną i odrobinę erotyczną grafiką (niektóre siostry daje się rozebrać!), tak więc myślę, że nie nadaje się ona dla najmłodszych. Z drugiej jednak strony, ma ona bardzo dobrze dopracowaną stronę symulacyjną. Zacznijmy jednak od początku...







Jesteś dyrektorem, który wraz z trzema pomocniczkami próbuje założyć prywatną klinikę. Na ten cel uzyskaliście kredyt w wysokości 920 lumeli (to taka waluta, który jak się szybko okaże nie ma zbyt dużej siły nabywczej). Na początku dysponujesz tylko trzema pomieszczeniami: biurem (masz tam dostęp do komputera, na którym możesz obejrzeć różnego rodzaju zestawienia oraz zapisać stan gry), działem personalnym, w którym dokonuje się naboru personelu i działem gospodarczym, za pośrednictwem którego kupujesz urządzenia i materiały potrzebne do funkcjonowania kliniki.

Aby zacząć funkcjonować, trzeba najpierw kupić lub wynająć lokal (fundusze pozwalają tylko na to drugie). Sprawę lokali załatwia się u maklera. Na początek polecam kupić kilka parceli i postawić na nich recepcję, magazyn (bez magazynu nie można nic kupić i rozdzielać w klinice), poczekalnię i dwa gabinety przyjęć (polecam dentystę i internistę). Kiedy mamy już pomieszczenia, pora zająć się personelem.

Najpierw trzeba dać ogłoszenia. W ogłoszeniach podajemy, jakie są nasze wymagania odnośnie kwalifikacji (i nie tylko) naszego personelu i ile jesteśmy skłonni płacić za ich usługi. Oczywiście im wyższe są nasze wymagania tym trudniej będzie znaleźć odpowiedniego kandydata, ale na szczęście niezdecydowanych można zachęcić oferując im wyższą pensję (z tym trzeba jednak uważać zwłaszcza na początku). Kiedy ogłoszenia zostaną już wysłane, pozostaje tylko czekać na zgłoszenia. Zazwyczaj na jedno stanowisko zgłasza się po jakimś czasie kilka osób, z których możemy wybrać najlepsze.

Gdy personel rozstawimy już na swoich miejscach, trzeba tylko oczekiwać na przybywających klientów. Podczas oczekiwania warto zrobić jeszcze parę rzeczy, by zachęcić potencjalnych klientów do odwiedzenia kliniki. Można się posłużyć reklamą (choć jest to sposób dość drogi i przynajmniej na początku gry raczej nie warto w niego inwestować), lepiej jednak podnieść standard kliniki przez wymianę wyposażenia.

Zgłaszających się do przychodni pacjentów najpierw kierujemy do poczekalni, a potem do poszczególnych gabinetów, gdzie leczymy ich. Po zakończonych zabiegach możemy skasować odpowiednią, niestety niewielką ilość kasy. To właśnie z tych pieniędzy musimy utrzymać naszą klinikę. A nie jest to łatwe, gdyż każdego dnia musimy zdobyć przynajmniej tyle pieniędzy, by móc zapłacić wszystkie rachunki i odłożyć jeszcze nieco na inwestycję.

Załóżmy jednak, że nasza klinika prosperuje na tyle dobrze iż możemy sobie pozwolić na dokupienie kolejnych gabinetów. Można pójść dwoma drogami – albo dokupować gabinety takich samych specjalności, by przyjąć więcej pacjentów, albo rozszerzać pole swojej działalności kupując gabinety nowych specjalności, a zapewniam, że jest ich niemało (psychiatra, chirurg, sala operacyjna, sale chorych, ostry dyżur, bank narządów, kostnica – a dlaczegóż by nie?). Oprócz tego trzeba też rozbudowywać infrastrukturę szpitala. Kuchnia jest niezbędna, by przygotowywać chorym posiłki. Jeśli jej nie mamy, pacjenci mogą umrzeć nie z powodu choroby, ale z głodu. Nie obędziemy się bez garażu, gdzie stoi ambulans, którym jeździmy na wyścigi, o przepraszam, do nagłych wypadków. Barek też się przyda (w końcu lekarze też muszą gdzieś wypoczywać), no i coś dla naszej przyjemności, czyli pokój do golfa. Dobrze, że przynajmniej cmentarza nie trzeba kupować...

Oczywiście nie jesteśmy jedyną kliniką w mieście. Oprócz nas startuje jeszcze kilkanaście innych klinik, z którymi zażarcie współzawodniczymy. Przedmiotem współzawodnictwa oprócz zdobytej kasy, liczby wyleczonych pacjentów są też rozgrywki golfowe oraz średni wymiar biustu pielęgniarek!

Podsumowując gra jest dosyć trudna, ale może dostarczyć wiele satysfakcji (he! he!). Polecam ją każdemu graczowi, który posiada odpowiednią konfigurację Amigi, by ją uruchomić. To na razie idę do pokoju golfowego pobawić się z pielęgniarką w doktora...

dr BADJOY

Producent: Magic Bytes
Rok: 1995
Komputer: Amiga 2MB, 22MB HDD



1 Bing
2 Inordinate Desire
3 USS Ticonderoga

Jest wojna. Kto z kim i o co się w niej bije – nieważne. Ważne, że wisząc międzygwiezdnym lotniskowcem nad kolejnymi planetami nadzorujemy wykonanie coraz to nowych misji. Na każdą operację mamy wyznaczony czas wykonania oraz fundusze na zakup sprzętu bojowego w trakcie walk.



Inordinate Desire

„Inordinate Desire" to strategia uzupełniona o elementy symulacyjne. Sercem każdej operacji jest lotniskowiec-baza. Z niego wyruszają siły lądowe w celu zniszczenia kolejnych baz wroga, z niego startują piloci patrolujący w swych maszynach przestrzeń wokół lotniskowca, by uniemożliwić atak przeciwnika, na nim zamawia się sprzęt latający i jeżdżący, z niego możemy przenieść się na dwa teatry działań: lądowy i powietrzny.

Na lądzie zadanie nie wygląda na złożone: zniszczyć wszystkie jednostki przeciwnika i wskazane cele w jego bazie. Do dyspozycji mamy kilkanaście typów jednostek (czołgi, wozy opancerzone, piechota, artyleria, wojska rakietowe). Tych typów broni używa również nasz adwersarz, tyle że w większej ilości. Cała walka dzieli się na fazy ruchu i walki (oddział strzela, jeśli się nie ruszał w fazie ruchu). Przypomina to coś pomiędzy „Battle Isle" a „Perfect Generalem", ale w wersji mocno zubożonej graficznie.

Drugim frontem jest otoczenie naszego lotniskowca, którego bronimy przed atakami wrogiej floty. Musimy trzymać w jego okolicy pewną liczbę myśliwców. Gdy zostajemy zaatakowani, uruchamia się część symulacyjna. Przyznam, że nie miałem szczęścia jej zobaczyć, bowiem za każdym razem po jej uruchomieniu komputer wyrzucał borlandowy komunikat o braku jakiegoś pliku wieszając się jednocześnie na twardo (co zapewne jest częściowym padem kopii, którą dostałem).



Wielu rzeczy w tej grze nie ma. Fabuły, która w jakikolwiek sposób spoiłaby akcję, składającą się z niezależnych od siebie misji, porządnej grafiki, bowiem pole bitwy wygląda nieszczególnie. Są za to dialogi, z których nic nie wynika i sprawdzanie kodów, które czasem odczytywane są poprawnie, a czasem nie i komputer się wiesza (zwisem w pirata!). Mocnymi stronami są natomiast dobra, nastrojowa muzyka oraz sporo niezłych animacji (graficznie nie dorastają może do „Wing Commandera III", ale i tak jest na co popatrzeć). Superhit to nie jest, ale zobaczyć można.



Sir Haszak

Producent:
Black Legend
Dystrybutor:
Mirage
Komputery, na których chadza:
PC-CD

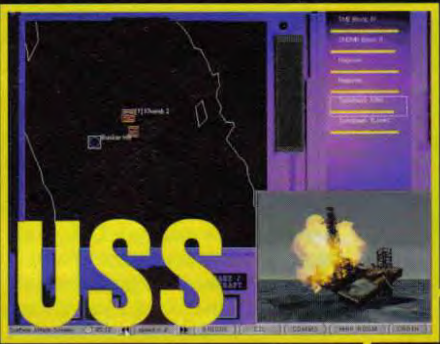


USS Ticonderoga

Tytułowy krążownik rakietowy to w chwili obecnej jedna z jednostek o największej sile ognia, jakie pływają po oceanach. Dzięki wyposażeniu w system radarowy AEGIS i bardzo szeroki wachlarz urządzeń łącznościowych, okręty tej klasy są często wykorzystywane jako okręty flagowe przez dowódców grup uderzeniowych. Program „USS Ticonderoga" stawia Cię w roli dowódcy – albo samego krążownika, albo i innych jednostek.

Po wybraniu teatru działań wojennych (Zatoka Perska, GIUK lub wybrzeża Korei) dowiadujesz się, jakie zadanie zostało przed Tobą postawione. Może to być eskortowanie tankowców (znowu...), rozbicie naziemnych instalacji obronnych lub wież wiertniczych, zmiecenie z powierzchni wody wszystkiego, co pływa lub... No właśnie, tu jest wreszcie coś całkiem nowego. Niektóre misje nie wymagają praktycznie wcale wykorzystania możliwości ogniowych Ticonderogi, a znacznie bardziej nastawione są – w zamyśle – na umiejętność podejmowania trafnych decyzji. Dokonuje się tego podczas dialogów z innymi oficerami, wybierając odpowiedzi z pośród kilku dostępnych. Przykładem niech będzie odbicie zakładników z pokładu tankowca Valerie – tankowiec trzeba najpierw unieruchomić ostrzeliwując go z działa, by po nastaniu nocy wysłać drużynę SEAL na szybką mokrą robotę.

Od strony technicznej dowodzenie jest stosunkowo proste. Na kilku ekranach (będących tak naprawdę uproszczonymi mapami) ustawia się kursy i prędkości podległych jednostek, kieruje się ich ogniem lub – po wydaniu rozkazu w stylu „zniszcz wszystko, co się rusza, jeśli zostaniesz zaatakowany" – obserwuje się jak sobie dają radę podlegli nam dowódcy. Sterowanie jest proste, zwłaszcza jeśli się wie, że z myszy jest sens korzystać tylko podczas wydawania rozkazów na mapie, natomiast zmiany stanowiska dowodzenia można i trzeba wykonywać z klawiatury.



To chyba wszystko dobre, co da się napisać na temat tej gry. Mimo, że sprzedawana jest na CD, zmieścić się powinna na jednej dyskietce po usunięciu zbędnej grafiki i animacji – ciekawych, ale nie ratujących gry. Całość, niestety, sprawia wrażenie roboty przerwanej w połowie. Muzyczka jest tylko jedna, scenariusze dosyć proste, a sekwencje dialogowe (wbrew logice) nie dają szansy poprawienia błędów dokonanych na początku rozmowy. Podsumowując – gdyby nie cena, byłaby to dość ciekawa wprawka przed poważniejszymi próbami zmierzenia się z „Harpoonem".

Robaquez

Producent: MINDSCAPE
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 98,0 zł
Komputery, na które chadza: PC-CD







Jest taktycznie

MACHIAVELLI



„Ten, kto pragnie być doskonale dobrym żyjąc wśród ludzi, którzy takimi nie są, zginie na pewno. Władca więc musi się nauczyć, że nie zawsze można być dobrym, ale trzeba umieć stosować swe zasady zależnie od okoliczności."

Niccolo Machiavelli, "Książę"

Był rok 1300, Wenecja. Twój wuj Niccolo (cóż za zbieżność imion z autorem „Księcia") nieszczęśliwie zmarł. Jeszcze bardziej nieszczęśliwie większość majątku przekazał swym córkom. Tobie dostała się niewielka sumka na start, głodowe roczne stypendium oraz mapa znanego świata, na której (mogłeś być tego pewien) nic nie zostało odwzorowane zgodnie z rzeczywistością. Jedyną wartością były dwie maksymy wuja: „Nie zawsze trzeba grać fair" i „Pieniądz daje władzę".

Z niewielką flotą (jej wielkość zależy od wybranego przez Ciebie stopnia trudności) zaczynasz rozkręcać swój malutki interesik.



Trudności biznesmana w wiekach średnich

Pieniędzy, jak na początku już zdążyłem wspomnieć, masz jak na lekarstwo. Należy więc wnikliwie poznać, co Wenecja ma na zbyciu, czego jej trzeba i w jakiej ilości (ten ostatni parametr tak naprawdę zacznie Cię interesować wtedy, gdy będziesz miał forsy jak lodu, czyli prawie nigdy).

Kupujesz więc w Wenecji np. grog i wieziesz gdzieś, gdzie ludzie są na tyle spragnieni, by zapłacić zań więcej niż w Twym rodzinnym mieście. Oczywiście z braku pieniędzy i czasu zaczynasz od rzeczy małych: krótkie trasy, niewielkie zyski (wszystkie wskazówki dotyczą scenariusza historycznego – weneckie ryby, grog, szkło, za kosztowności z Antiochii, zboże z Tunisu, srebro z Tangeru i złoto z Budapesztu). Z Rzymem właściwie nie ma co handlować (chyba, że jednostronnie), a pozostałe miasta Cię nie lubią (można je przekupić, by lubiły Ciebie i tylko Ciebie). Mając już więcej gotówki można się zainteresować Frankfurtem (zdarza się złoto i srebro w dobrych cenach), Nowogrodem (tanie skóry) oraz Gdańskiem (skóry, żelazo). Oczywiście trzos z czasem tak Ci spęcznieje, że będziesz się mógł bez trudu pokusić o wielce intratne wyprawy na Moluki po perły, do Indii po klejnoty, do Afryki Południowej po kość słoniową czy złoto, kiedy to pieniądze włożone w towary pozostaną zamrożone na wiele lat (tur). Zresztą wysiłki włożone w wyprawy odkrywcze zostaną wynagrodzone dodatkowo znalezieniem różnych świętych artefaktów, które po sprowadzeniu do Wenecji zamienią się w brzęczącą gotówkę.

Sprzętu masz do wyboru niewiele: kogi obsługujące trasy pełnomorskie, galery pływające po wodach przybrzeżnych i śródlądowych oraz lądowe karawany wielbłądów lub osłów.

By było trudniej, mogą Cię spotkać różne nieszczęścia. Na pełnym morzu może Twe statki zatopić sztorm, przy brzegu krążą spragnieni łupu piraci, karawany na pustyni narażone są na burze piaskowe, w górach – na lawiny, zaś w lasach czyhają na nie grasanci. Coś przykrego. Do tego kupcy współzawodniczący z Tobą o względy Fortuny mogą wykupić wszystkie towary z miasta, w którym się zaopatrujesz. Masz oczywiście na to sposób, ale znów nie idealny – wynajem magazynów. Podnosi to bowiem cenę składowanego towaru i naraża na atak i spalenie zgromadzonych dóbr przez protestantów (!) lub konkurencję.

Prócz nieszczęść zdarzają się także zdarzenia szczęśliwe – zarazy i wojny. Wywołują one znaczną podwyżkę cen towarów importowanych w zagrożonym nimi mieście. Wiąże się to z ryzykiem zaginięcia naszej karawany przy opuszczaniu miasta bądź to na skutek walk, bądź śmiertelnej choroby, ale kilkukrotne czy kilkunastokrotne przebicie z pewnością rekompensuje koszty wynajęcia nowej karawany.

Pieniądze szczęścia nie dają

Zdobywanie pieniędzy dla samych pieniędzy prowadzi w prostej linii do choroby psychicznej, toteż należy je rozsądnie wydawać. Ponieważ w średniowieczu prowadzenie równocześnie działalności politycznej i gospodarczej nie było jeszcze przestępstwem, można było śmiało zamienić sukces finansowy na wyborczy, choć czasem komplikowało to znacznie prowadzenie samych interesów.

Miarą sukcesu na polu polityki jest popularność. Budujesz ją wznosząc sobie okazałą willę, gromadząc w niej dzieła sztuki, przekazując datki na Kościół. Popularność potrzebna jest w dwóch celach. Pierwszym jest „pozyskiwanie zaufania" senatorów wybierających dożę. Jeśli w momencie „pozyskiwania zaufania" senatora będziesz bardzo popularny, okaże się on bardziej lojalny i mniej podatny na propozycje finansowe politycznych przeciwników niż wtedy, gdy nikt w mieście Cię nie szanuje (innym, droższym sposobem podtrzymania popularności wśród własnych senatorów jest przyznanie stałej pensji). Drugim celem zdobywania popularności jest liczenie się z jej utratą na skutek pewnych działań służących rozwijaniu Twej kariery politycznej. Nie wszystko, co będziesz robił, spotka się z aprobatą obywateli miasta i musisz być przygotowany na spadek popularności.



Sama popularność nie wystarczy jednak do odegrania ważnej roli w mieście. Na początek sfinansować sobie musisz wybory na urząd doży. Trzeba tylko zdobyć zaufanie jednego senatora zasiadającego w komisji wyborczej, czyli przekupić go i już masz prawo głosu. Tak nikłe poparcie nie zapewni Ci z pewnością sukcesu wyborczego, ale zostaniesz nominowany przez nowo wybranego dożę na admirała floty, generała armii lądowej, budowniczego dróg, bądź sekretarza rady, tropiącego zdrajców. I tu już możesz błysnąć.

Pierwsze trzy stanowiska wiążą się bowiem z otrzymywaniem funduszy na ich pełnienie (ich wielkość wyznacza doża; jeśli jesteś nim Ty, możesz nieźle zarobić na sprawowaniu któregoś z nich). Dowcip polega na tym, że nie wszystkie pieniądze z miejskiej kasy muszą zostać wydane na przeznaczony cel. Część może zasilić Twój skromny budżet. Nie możesz jednak przesadzać. Gdy wydasz na publiczne potrzeby zbyt mało pieniędzy, Twa popularność spadnie. Funkcja sekretarza nie łączy się z zarobkami, ale pozwala oskarżyć o zdradę dowolnego senatora, co równa się dla niego wycieczce na szubienicę. Wspaniały sposób na likwidowanie konkurencji w senacie.



Funkcje dowódcze pozwalają Ci dodatkowo zdobyć sła-

1Machiavelli the Prince

wę wśród ludu Wenecji – wystarczy, że zdobędziesz wrogie miasto i otworzysz je dla weneckich kupców. Oczywiście zdobywać należy miasto, które przekupił jeden z konkurentów, dzięki czemu w prosty sposób zdobędziesz dostęp do jego towarów. Mając pod sobą wojsko przy okazji możesz likwidować karawany (flotę handlową) Twych konkurentów (jeśli Ci bardzo na tym zależy, a nie zostałeś wybrany dowódcą, opłać najemników). W wariancie optymistycznym część znajdujących się w nich kupców przejdzie na Twą służbę. W wariancie pesymistycznym o niecnych poczynaniach dowiedzą się mieszkańcy Wenecji i zmaleje Twoja popularność.

Kolejnym etapem politycznej kariery jest ubieganie się o tytuł papieża. By zapewnić sobie sukces na konklawe, musisz kupować biskupów dokładnie na tej samej zasadzie, co senatorów. Zostawszy wybranym możesz nałożyć ekskomunikę na jakieś miasto, zwiększyć liczbę biskupów lub ogłosić krucjatę.

Kariera polityka nie jest jednak łatwa. Zawistni konkurenci będą rozpuszczać pogłoski, że jadasz robaki, jesteś zboczonym chamem itp., podpalać Ci będą magazyny, mordować oddanych senatorów i biskupów. Masz moralne prawo (o ile w tych czasach ktoś zastanawiał się nad znaczeniem słowa „moralność") odpowiedzieć tym samym. Warunek jak zwykle jeden – nie dać się złapać. Inaczej płaci się popularnością.

Wskazówki

1. Uzbrojenie – jeśli nie należysz do ryzykantów, zawsze miej w kufrach swej karawany przynajmniej jedną sztukę uzbrojenia. Będzie to jakaś ochrona przed napadami rabusiów i utratą karawany z towarem.

2. Popularność – jeśli masz wysoką i chcesz popełnić niemoralny czyn, najpierw zrób świństwo, a później odzyskuj popularność. W ten sposób dostaniesz stosunkowo więcej punktów za np. rozbudowę swej willi, czy kupienie dzieła sztuki.

3. Odpowiedzialność za zbrodnie możesz z rzucić na któregoś z konkurentów. Wiąże się z tym jednak dodatkowe niebezpieczeństwo wykrycia rzeczywistego sprawcy. Stosuj albo gdy masz bardzo wysoką popularność, albo gdy za wszelką cenę chcesz skompromitować konkurenta.

4. Przekupuj senatorów, gdy masz jak największą popularność – są bardziej lojalni i mniej skłonni do zmiany barw klubowych. Z kolei sam kupuj najmniej lojalnych – wychodzi najtaniej.

5. Nie morduj zbyt często senatorów i kardynałów, jeśli zależy Ci na przekupieniu pozostałych, gdyż zaczynają się bać zgładzenia i stają się droższi – windujesz cenę łapówek.



Wady i zalety

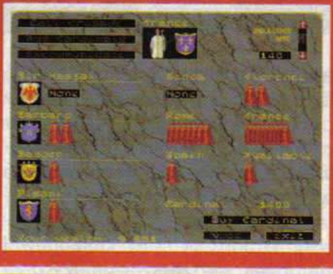
„Machiavelli the Prince" jest, co stwierdziliśmy z niejaką przykrością, nieco ulepszoną wersją gry „Merchant Prince", o której krótko wspomniałem w TS 3/94 i to nie dlatego, że to gra zła. Wydaje się jednak, że jeśli zasłużona dla rozwoju strategii firma Microprose sięga po odgrzewane tematy, źle się dzieje w tej dziedzinie.

To, że gra się w „Machiavellego" nieźle, nie oznacza braku wad. Po pierwsze sam tytuł jest dość mocno naciągany, gdyż Niccolo urodził się dopiero w 1469 roku, czyli pod koniec akcji gry rozgrywającej się w latach 1301-1492 i w dodatku działał we Florencji, a nie w Wenecji. Nieścisłości historycznych jest więcej (np. pojawianie się protestantów!), więc można powiedzieć, że grę luźno powiązano z okresem historycznym, w którym rzecz się dzieje (nie ma formujących się już państw, tylko miasta; słabo zaznaczono ścieranie się interesów innych państw przy wyborach papieża czy nawet doży; brak antypapieży). Dziwi również wielkość świata znanego XIV-wiecznym ludziom. Skąd niby wiedzieli, gdzie jest Australia (a to usiłują wmówić graczowi autorzy gry)? I ile razy można zostać zabitym? Dwa? Dziesięć razy? Autorzy nie zatroszczyli się w ogóle o następstwo pokoleń, dzięki czemu możesz żyć 192 lata, ale jeśli po drodze zostaniesz papieżem lub dożą i Cię zabiją... zmartwychwstaniesz. Nonsens.

Mimo luźnego podejścia do historii autorom udało się oddać atmosferę XIV-wiecznej Europy Zachodniej. Zdrady, przekupstwo, mord, a wszystko to podporządkowane zdobyciu władzy i pieniędzy – taka była ta bardziej wstydliwa strona schyłku średniowiecza. Przy tym grywalność jest naprawdę wysoka, zwłaszcza jeśli weźmiemy wygodę obsługi związaną z możliwością wprowadzenia stałych tras karawan (nie musimy wszystkiego robić ręcznie; ustawiamy tylko punkty końcowe i przeładunkowe oraz towary, które karawana lub flota ma w poszczególnych miejscach ładować), możliwości gry przez modem (można wypisywać do współgraczy komunikaty) oraz generowania map z ich składników, dzięki czemu gra się nie nudzi (towary za każdym razem są inaczej rozkładane).

Pomimo wszystkich niedociągnięć, warto w to zagrać. Całkiem ładna kompilacja handlu i polityki.

THE PRINCE









Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chodzi:
PC-CD

Jest taktycznie



Pizza Tycoon

12 deko pomidorów, 7 deko cebuli, 3,5 deko czosnku, 18 deko szynki, 4 deko sera mozarella, 64 deko sera koziego i 8 gram imbiru – to All Tastes Pizza, wyjątkowa receptura prosto z restauracji Haszak's Pizza! Tym zapychało się całe Chicago, choć wcale nie był to smakołyk tani! Był za to tuczący, słony i ostry. Czy ktoś dałby za taką pizzę z górą 20$? A jednak dawali wszyscy! Haszak's Pizza: najdroższa pizza na świecie!

Dość tej propagandy. Czas zająć się zdradzeniem niektórych sekretów kuchni, choć w „Pizza Tycoonie", nowej grze Microprose nie tylko o takie sekrety chodzi.

Jako przyszły restaurator zakładasz pizzerię, która ma dać początek gigantycznej sieci restauracji w miastach Europy i Ameryki Północnej. Do wyboru masz trzy rodzaje gry: Freemode, Mission Mode i Quickstart. Na początek polecamy ten ostatni. Oszczędzi to wielu kłopotów.

Urządzanie restauracji

Najpierw decydujemy, kim jesteśmy. Każda z postaci ma kilkanaście współczynników, wpływających później na zachowanie Twych podwładnych. Na początek nie wybieramy sobie ideału osobowościowego kierując się raczej zasobnością portfela (minimum kilkanaście tysięcy zielonych; niezły jest pan Triumph). Nazywamy się jakoś, nadajemy nazwę naszej jednorestauracyjnej (chwilowo) sieci i wskazujemy miasto, gdzie chcemy rozpocząć działalność.

Okazuje się, że mamy tam już pierwszą placówkę gastronomiczną, umeblowaną co prawda, ale brakuje jej jej paru ważnych rzeczy:

1. Personel – przy jego doborze wysoko cenimy zalety ogólnoludzkie: inteligencję, możność zaufania, zdrowie, motywację, ale również czysto zawodowe: zdolności kucharskie (kelnerskie, menedżerskie; zależy na jaką posadę przyjmujemy), liczbę podawanych pizz (tę można zmodyfikować podnosząc pensję) i doświadczenie. Personel należy dobrać tak, by pokrywał zapotrzebowanie na obsługę wynikające z liczby miejsc siedzących. Na początku nie zatrudniamy menedżera ponieważ sami doglądamy interesu. Będzie on niezbędny, po otworzeniu następnej restauracji.



2. Menu – zajrzawszy do kuchni zauważymy, że mamy gotowe 4 przepisy, które szybkim ruchem wprowadzamy do karty dań. Te pierwsze cztery przepisy będziemy uzupełniać o pizze komponowane przez nas w oparciu o instrukcję obsługi (nazwy ich widnieją pod już podanymi przepisami), bądź swój zdrowy rozsądek i wyczucie rynku (te mieszczą się w kategorii NEW).

3. Zakup produktów – na początku w spiżarni mamy pustki. Musimy więc oszacować, ile towaru zejdzie. Najprawdopodobniej najwięcej ubędzie pomidorów, anchovies i mozarelli. Potem, gdy popyt się ustabilizuje, komputer będzie nam przekazywał na ile dni starczy nam zmagazynowanych zapasów (odniesieniem będzie sprzedaż w dniu poprzednim). Pamiętaj, by kupować zawsze u najlepszego dostawcy. On ma najświeższe produkty, a na jakości nie ma co oszczędzać.

Teraz należy zawiadomić miasto, że rozpoczynamy działalność gastronomiczną zamieszczając reklamę. Najlepiej zainwestować w plakaty. Telewizja, jakkolwiek trafia do większej liczby odbiorców, jest straszliwie droga i na początek zupełnie zbędna, ogłoszenie w prasie trzeba umieć zredagować, ulotki zaś są mało skuteczne. Jeśli wybrany plakat nie trafił do większości naszych potencjalnych klientów należy przy następnej próbie reklamy wybrać inny – liczba odbiorców danej reklamy jest stała (jeśli się trafi powyżej 50% można skończyć eksperymenty).

Skutki każdego błędu (zbyt wysoka cena pizzy, nie wznowienie reklamowania się, zbyt wolna obsługa, brak półproduktów) zazwyczaj będziemy mogli zobaczyć najwcześniej po upływie jednego dnia. Dlatego wszystko musimy bacznie sprawdzać.



Kompozycja pizzy

Wymyślane przez Ciebie przepisy powinny uwzględniać następujące czynniki: listę produktów obecnie popularnych i niepopularnych (nawet jeśli ktoś lubi szpinak, a prasa napisze, że jest szkodliwy, z pewnością mniej chętnie sięgnie po pizzę go zawierającą, o ile w ogóle sięgnie; nie mieszaj jednak na siłę popularnych składników), gusta największej grupy odbiorców (jeśli są to biznesmeni, postaraj się by pizza była słona i ostra; jeśli robisz coś dla dzieci nawrzucaj słodkich owocków – zjeść się tego nie da, ale one to lubią), nie przesadzaj z liczbą i wagą składników (co z tego, że wszyscy pizzę lubią, jeśli składniki kosztują 10 $ i mało na niej zyskasz). Wzorki, w które poukładasz wszystko, wymyśl sam. Nie staraj się korzystać z receptur podpatrzonych na zawodach w układaniu pizzy, które od czasu do czasu mają miejsce – nawet kot by się tym struł.

Kontakty ze światem zewnętrznym

Prócz Twej pizzerii istnieje świat zewnętrzny, równie ciekawy. Kontaktujesz się z nim najczęściej telefonicznie.

Pierwszymi instytucjami są agencje pośredniczące w handlu nieruchomościami, gdzie będziesz kupował lub wynajmował upatrzone obiekty. Przy oględzinach bierz pod uwagę liczbę potencjalnych klientów, wielkość lokalu, cenę, na-



tężenie przestępczości i wysokość dochodów mieszkańców. Dobrze pamiętaj cenę, gdyż pośrednicy często „zapominają" na ile wycenili budynek i podają cenę dwakroć większą – trzeba ich wtedy sprowadzić na ziemię i dodatkowo poprosić o obniżkę ceny katalogowej (targować się zresztą należy przy każdej okazji).

Banki przechowują nasze pieniądze, udzielają pożyczek (możesz się zadłużyć w maksymalnie 4 bankach) i przyjmują wpłaty na podane









1Pizza Tycoon



konta (zazwyczaj przy zgłoszeniu udziału w konkursie na najlepiej urządzony lokal czy najsprawniejszą obsługę należy wpłacić wadium). Uważać należy z rachunkami terminowymi – pieniądze są nie do wycofania przed upływem terminu zawartego w umowie i można zbankrutować mając pieniądze na koncie.

Następne do obdzwonienia są agencje ubezpieczeniowe. Oferują one szeroki wachlarz ubezpieczeń: od włamania przez ubezpieczenia od pożaru i bytności w więzieniu po ubezpieczenia na życie. Przydają się zwłaszcza, gdy do naszego lokalu przyjdą panowie niesłusznie biorący go za boisko do baseballa (sprzęt mają przy sobie).



Oficjelami, z którymi będziesz się stykał, są burmistrz i szeryf. Ten pierwszy zawsze jest zajęty (czym – widać na screenie obok). Mimo tego od czasu do czasu odwiedzi któryś z naszych lokali, by ocenić jego działanie. Ocena pozytywna to przyznanie gwiazdki. Szeryf nie jest już tak przyjemny. Właściwie nie musisz go odwiedzać (jeśli to robisz, nie proponuj pieniędzy, chyba że w ostateczności!). Zresztą i tak pewnie prędzej czy później na niego trafisz. Niestety.



W rubryce „Inni" skrywa się podziemie. Pierwsze dwa telefony to miejscowe gangi. Możesz u nich zasięgnąć informacji, spróbować nielegalnej pracy na boku (jeśli zawiedziesz, zyskasz grupę inwalidzką) oraz możesz otrzymać pożyczkę (ale musisz być KIMŚ w podziemnej hierarchii). Ostatni telefon to mafia. Tu możesz zaopatrzyć się produkty ułatwiające walkę z konkurencją: szczury,



bomby zapachowe, środki powodujący rozwolnienie, śmierdzący serek. Możesz się tu także zaopatrzyć w broń, ale nie proś o nią (zaraz zostanie wezwana policja i pójdziesz siedzieć lub zmuszony będziesz zapłacić kaucję). Wystarczy, że zamówisz lody. „Gorące".

Inne rodzaje gry

Jeśli już opanowałeś podstawy działania pizzerii, możesz zacząć grę w trybie Freemode. Teraz sam wybierasz miejsce swej pierwszej restauracji, sam ją meblujesz, sam dobierasz menu od zera (nie masz początkowych 4 przepisów). Resztę znasz.

W Mission Mode masz już jakiś życiorys, do którego musisz się dopasować swym zachowaniem i przezwyciężyć kłopoty, które Cię czekają. Sama gra nie różni się niczym, a jedynie punktowaniem zbieżności życiorysu danego i Twego.

Kilka uwag praktycznych dla początkujących restauratorów

1. Jeśli szybko chcesz się dorobić wybraną postacią, rozpocznij nią nową grę, zapożycz się w bankach, zapisz grę jako postać i powtórz to parę razy. Szybko zrobisz rekord nie zaczynając na dobre grać.

2. Zapasy – mając kilka pizzerii staraj się negocjować kontrakty ze sprzedawcami; możesz dostać 60% upustu zmniejszając koszty. Ale uważaj przy ustawianiu dostaw, aby się nie okazało, że po tygodniu masz zapas naci na 2 lata.

3. Pracownicy – możesz ich szkolić zwiększając umiejętności, ale podwyższaj im pensje stosownie do wyszkolenia, bo podkupi ich konkurencja. Nie wyrzucaj ich bez powodu (np. kiedy znajdziesz lepszego pracownika), bo później nie będą chcieli u Ciebie pracować. Poczekaj aż coś przeskrobią.

4. Urządzenie – wystrój lokalu nie polega tylko na odpowiednim dobraniu mebli. Ważne są elementy dekoracyjne (w ekskluzywnych pizzeriach dla biznesmanów telefony, baseniki, dla młodzieży automaty do gier), ale również nastrój (np. kupując telewizję satelitarną biznesmenom włączamy CNN, młodzieży – MTV). Podobnie jest z szafą grającą.

Jak się gra

Trzeba przyznać, że autorzy dopieścili gracza jak tylko mogli. Każde jego osiągnięcie opatrzone jest komentarzami w stylu: „Otworzyłeś właśnie pierwszą pizzerię! Będziesz potentatem." lub „Wymyśliłeś pierwszy przepis na pizzę. Widać, że poważnie myślisz o tym biznesie." A tych wydarzeń jest masa: pracownik ukończył pomyślnie kurs zawodowy, zarobiłeś pierwsze pół miliona, opanowałeś 10% rynku, dostałeś tytuł restauratora, Twoja restauracja otrzymała pierwszą gwiazdkę... Można by długo wymieniać.

Ciekawe jest również działanie gracza w dwóch wymiarach: restauratora i gangstera. Oczywiście wykrycie działalności przestępczej wiąże się z obniżeniem się naszej pozycji wśród producentów pizzy, ale takie jest życie.

Autorzy nie ustrzegli się kilku błędów, dzięki którym m.in. szybko można się dorobić majątku. Ale też możemy zostać pochwaleni za zrealizowanie 100% zamówień klientów, podczas gdy nie sprzedaliśmy żadnej pizzy, bo nie było klientów.

Jednak drobne uchybienia nie zmieniają faktu, że „Pizza Tycoon" to gra świetna. Ogromna liczba postaci (100 osób, każda o innych cechach), możliwości kształcenia personelu, kilkadziesiąt składników, z których możemy tworzyć niemal dowolne kompozycje smakowe oraz sława i pieniądze – to czyni tę grę superatrakcyjną dla każdego amatora gier ekonomicznych.

Sir Haszak
współpraca Emilus

Producent: Microprose
Rok produkcji: 1995
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB RAM

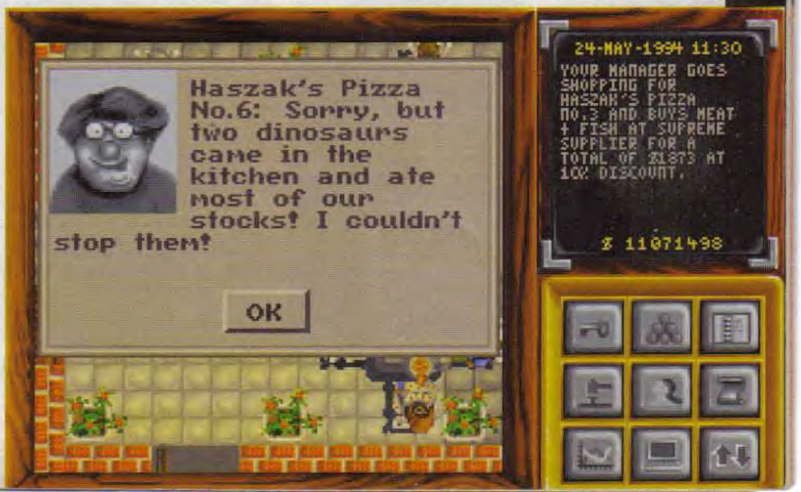














WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

SIERRA ON-LINE '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 386, GUS, WINDOWS

CENA: 165,00 zł

Woodruff

„Woodruff and the Schnibble of Azimuth" (nieprawdopodobny tytuł) to nowa gra pochodząca z Sierra Family. Gigant na glinianych nogach wchłonął już kilka mniejszych firm i najwyraźniej stara się stworzyć imperium na miarę Electronic Arts. Daleka jednak do tego droga. Od pewnego czasy gry starej Sierry były bardzo przeciętne, z małym wyjątkiem dobrego „King's Quest" (no i może „Gabriel Knight"). Perełki w postaci „Betrayal At Krondor" czy „Aces Of The De-





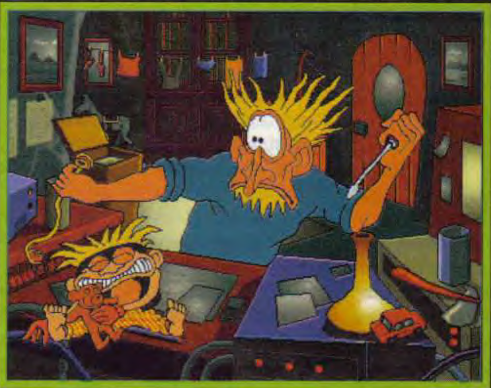
ep" były dziełem Dynamixu, który ratował dobre oblicze firmy. Po sporym sukcesie (nawet w USA) serii „Goblins" Sierra zdecydowała się zostać głównym udziałowcem Coktel Vision („Inca I, II"). Programiści Coktela zyskali dostęp do najnowocześniejszej technologii i dużych pieniędzy, a przy okazji nabiją kasę swojemu pracodawcy. Efektem współpracy ma być „Last Dynasty", kosmiczny symulator w stylu „Wing Commandera" połączony z trójwymiarową strzelanką a'la DOOM. Widziałem demo tej gry chodzące pod...Windows (o tym za chwilę) i zrobiło na mnie bardzo kiepskie wrażenie. Poczekamy na pełną wersję.

„Woodruff" niestety ma jedną, jedyną przeze mnie zauważoną wadę. Dla jednych jest to wada dyskwalifikująca, dla innych



Nasz Wódz

denerwująca, dla jeszcze innych zupełnie nieznacząca. Mianowicie: gra działa wyłącznie pod Windows. O biednych posiadaczach Amig nie będę wspominał, gdyż powinni się już przyzwyczaić do braku gier ambitniejszych niż platformówki działających na ich szalejących maszynach. Nie jestem broń Boże rasistą, ale fakty mówią same za siebie. Wracając do tematu – jeżeli gracz ma zainstalowane okienka (co nie jest szczególnie rzadkie) to niech wie, że bez 8 MB nie pojedzie. Nawet nie próbowałem odpalać programu na 4 MB RAM, ale nie życzę tego nikomu. CD-ROM podwójnej prędkości to minimum, wtedy jednak oczekiwanie na dogranie kolejnej sceny jest nieco irytujące. Platforma programowa w postaci Microsoft Windows rozwiązuje problemy z obsługą niestandardowych kart graficznych oraz dźwiękowych, ale powoduje, że wszystkie intensywnie korzystające z grafiki programy działają okropnie wolno. Ze względu na dość ograniczoną liczbę animacji (w porównaniu z „KQ7") spowolnienie nie jest bardzo odczuwalne, ale gra na czymkolwiek wolniejszym od 486 to męka.



Płytka z „Woodruffem" zapchana jest całkowicie, co dobrze świadczy o twórcach. Absolutnie wszystkie dialogi w grze są digitalizowane, a głosy dobrano wręcz świetnie. Grafika jest identyczna jak w „Goblins III" (postaci, tła), ale oczywiście działa w rozdzielczości 640x480. Do rozpoczęcia rozgrywki konieczna jest karta dźwiękowa, ze względu na wspomniany brak tekstowych form zdobywania informacji. „Schnibble of Azimuth" to dobra gra, bardzo podobna (zagadki, gagi) do serii „Goblins". Jeżeli komuś podobały się przygody sympatycznych Goblinów, napewno nie będzie się nudził grając w „Woodruff'a".

OGÓLNIE RZECZ BIORĄC:

Zacznij od skombinowania pary butów, potem postaraj się o trochę pieniędzy. Następnie znajdź orzeszek Bluxture i wydostań z niego pestkę. Teraz spotkaj się ze wszystkimi mędrcami. Postaraj się o pracę w fabryce, abyś mógł dostać się do Asylum, a następnie do High Morals Club. Odszukaj sylaby mądrości i zwróć je mędrcom, aby rada mogła być ponownie zebrana. Zatrudnij się w więzieniu, gdzie spotkasz tatkę Azymuta. Pójdź na przyjęcie i uwiedź panienkę Coh Cott. Na koniec rozpraw się z Bigwigiem.

THE SCHNIBBLE OF ROOSHKEEN

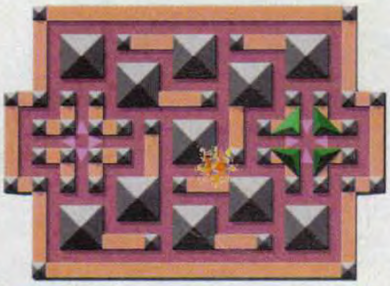


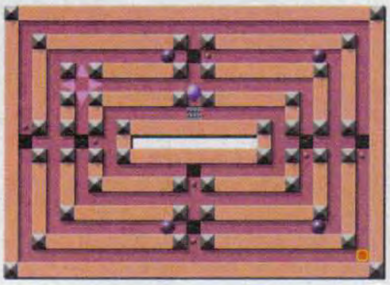


Mega Maze



Istnieją sobie gry czysto zręcznościowe, gry czysto logiczne, i gry z pogranicza – częściowo zręcznościowe, częściowo wymagające logicznego myślenia. Dwa chyba najbardziej znane przykłady to „Tetris" i „Lemmingi". „Mega Maze" też należy do kategorii mieszanej, choć ma bardzo wyraźny przechył w stronę logiki, jako że element zręcznościowy jest wyjątkowo słabo zaznaczony. Ale skończmy to smucenie i przejdźmy do konkretów.





„Mega Maze" to zbiór kilkuset (chyba) labiryntów. Każdy z nich ma swój punkt startowy i końcowy, między którymi musimy przeprowadzić małą niebieską kuleczkę. Żeby nie było nam za łatwo, niebieska kulka nie jest jedyną obecną w labiryncie – oprócz niej jest zwykle kilka szarych przeszkadzajek. Zetknięcie z nimi to pewna śmierć w płomieniach. Zresztą same między sobą też się nie lubią i reagują na swoją obecność cokolwiek wybuchowo. Kulkę prowadzimy za pomocą kursorów lub joysticka – niestety, każdy ruch jaki nią wykonamy, jest natychmiast małpowany przez wszystkie pozostałe. My w dół, one też, niebieska w lewo, one w lewo – no, chyba, że którejś stanie na drodze jakaś ścianka, albo dziurka w którą da się wpaść...

To już prawie cała wiedza, jaką należy posiąść, by móc grać. Cała reszta to drobiazgi, wynikające z innych przeszkadzajek, porozmieszczanych w dość zwykle perfidnych miejscach. Trzy znane mi ich typy to klapki, przesuwane pod wpływem nacisku (tak skonstruowane, że dają się otworzyć tylko z jednej strony), wgłębienia w podłożu (można nad nimi przelecieć z rozpędu, ale jak się w nie wpadnie, to klops) i otwory, obok których znajdują się wystające guziki – stając na guzikach powodujemy chwilowe zamknięcie otworu (nie muszę dodawać, że guzik prawie zawsze znajduje się po przeciwnej stronie otworu niż ta, z której go potrzebujemy). Te dodatkowe elementy krajobrazu powodują, że szare kulki czasem mają dodatkowe zastosowania – polegające na ruszaniu klapkami, zamykaniu otworów itd. W dodatku, o ile zakończenie poziomu polega na doprowadzeniu do końca tylko niebieskiej kulki, czasem do wyjścia warto też doprowadzić cztery szare – otrzymuje się wtedy tytuł „Maze Mastera", co wprawdzie nie ma żadnego głębszego znaczenia z punktu widzenia gry, ale mile łechce nasze ambicje.



To mniej więcej wszystko, co można napisać o tej grze. Ma ona bowiem jedną wadę – jest lekko nudnawa. Doszedłem do 11 poziomu (kod 7886) i jak na razie zrezygnowałem z dalszych prób. Może jeszcze kiedyś spróbuję...

Robaquez





ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

W jednym z największych więzień, w którym kary odbywają najwięksi kryminaliści i zbrodniarze, pilnowaniem więźniów zajmowali się nie tylko strażnicy, ale także cała armia wojskowych robotów. Przestępcy zamknięci w podziemiach tej więziennej wyspy byli naprawdę groźni, więc obecność wojskowych robotów była konieczna do utrzymania porządku.

Kilka godzin temu okazało się, że z robotami jest coś nie tak. Najpierw zaczęły się dziwnie zachowywać, a zaraz potem zlikwidowały wszystkich więźniów. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby ich następnym celem nie stali się strażnicy. Mimo iż byli dobrze przeszkoleni i wyposażeni w nowoczesną broń, roboty poradziły sobie z nimi w ciągu kilku minut – wyglądało to jak rzeź niewiniątek. Wkrótce potem z więzienia przestały dochodzić jakiekolwiek sygnały. Kto wie, co planują zamknięte za żelazną bramą wojenne maszyny...

Właśnie Twoim zadaniem, cyborgu C.V.200 jest zlikwidowanie buntu razem z całym więzieniem. Aby tego dokonać, musisz zejść na najniższy dwudziesty piąty poziom i zdetonować tam ładunek. Zadanie nie jest proste tym bardziej, że na wyspę zostałeś zrzucony bez broni i ekwipunku, tak więc musisz się zadowolić tym, co uda Ci się znaleźć porzuconego przez ginących strażników w korytarzach podziemnego kompleksu. Niestety, mapy podziemnego więzienia były tak tajne, że nawet naczelnemu dowództwu nie udało się ich dla Ciebie zdobyć. Tak więc sam będziesz musiał znaleźć sobie drogę w labiryncie korytarzy.

Na domiar złego wszędzie pozamykane są przejścia i grodzie, które można otworzyć za pomocą poumieszczanych w ścianach przełączników lub też zamków na klucze lub karty magnetyczne, które oczywiście najpierw trzeba znaleźć. To, który zamek otwiera które przejścia, pozostało słodką tajemnicą strażników zabraną przez nich w godzinie przeprowadzki na tamten świat. Czasem trzeba się dobrze zastanowić, które przejście otworzyć najpierw, bo zły wybór może uniemożliwić ukończenie poziomu.

Jako cyborg jesteś znacznie bardziej delikatny niż władające podziemnymi korytarzami roboty, dlatego będziesz musiał bardzo uważać na stan swojego „zdrowia". Na szczęście gdzieniegdzie znajdują się części umundurowania takie jak kamizelki kuloodporne, hełmy, pasy wytwarzające pole siłowe, kombinezony ochronne itp. Każda z tych części garderoby daje Ci częściową ochronę, ale niestety nie można ich wszystkich założyć na raz, np. nie można założyć kamizelki kuloodpornej i kombinezonu jednocześnie.

Siły tracisz nie tylko wtedy, kiedy Cię trafią kule, ale także wtedy, gdy biegasz. Na szczęście przystając powoli odzyskujesz siły utracone w biegu, ale gdy zmęczysz się bardzo, nigdy nie odzyskasz całości energii. Odpoczywając nie odzyskasz też energii utraconej przez rany.

Nadszarpnięte zdrowie można częściowo odzyskać dzięki jedzeniu i środkom opatrunkowym, które można nabyć w znajdujących się między poziomami sklepach. Oprócz tego dokonuje się tam zakupów broni i ekwipunku.

Oczywiście można też sprzedać to, co znalazło się po drodze, a pieniądze przeznaczyć na coś innego. Bardzo przydatną rzeczą jest skaner, pokazujący fragment najbliższej okolicy, który ułatwia orientację i pokazuje kierunek zbliżania się wrogów.

Jeżeli chodzi o broń, to jest jej całkiem spory wybór (na początku niewiele, ale w miarę przechodzenia kolejnych poziomów wybór wzrasta). Oczywiście różne rodzaje broni wymagają różnych rodzajów amunicji, którą należy oszczędzać, bo jest jej raczej mało jak na Twoje potrzeby.

Jak zapewne wiesz do przejścia masz 25 poziomów. Niektóre z nich sprowadzają się tylko do odnalezienia drogi do wyjścia (co wcale nie jest trywialne), w innych będziesz jeszcze musiał uruchomić zapalnik zegarowy w bombie i zdążyć dotrzeć do wyjścia zanim nastąpi wybuch...

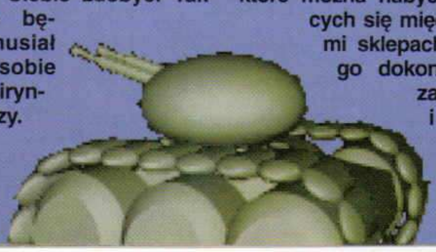
Gra „Za żelazną bramą" to pierwsza dostępna na Amidze gra w stylu sławnego pecetowego „Wolfensteina". Wprawdzie nie cała grafika jest teksturowana, tylko porozwieszane co kawałek plakaty (w dalszych planszach także odrobinę sprośne rysunki, a nawet animacje!), ale za to ściany są cieniowane, a jakość wrogich obiektów znacznie lepsza niż w podobnych grach na PC.

Podczas chodzenia w korytarzach słychać głuchy odgłos naszych kroków i od czasu do czasu wystrzały broni (jak często zależy oczywiście od tego jak często naciskamy spust). Stwarza to specyficzną, trzymającą w napięciu atmosferę, a okrzyk ginącego bohatera niemalże przyprawia o zawał, tak jakby to naprawdę NAM coś się działo.

Cóż więcej dodać. Ta gra jest naprawdę świetna i polecam ją każdemu Amigowcowi, tym bardziej, że jej wymagania są niewielkie – wystarczy Amiga 500 z jednym megabajtem pamięci...

BADJOY







FLYING TIGERS

HOME BREW '94

PC 386, 4MB

Flying Tigers

W roku 2047 powstała grupa terrorystów, którzy osiągnęli oszałamiające wyniki w dziedzinie badań nad superbronią. Skonstruowali oni maszynę, która pozwoliła im przemieszczać się w czasie. Ich plan był prosty, cofnąć się w czasie i „poprawić" historię na własną korzyść. Rozpoczęli od 1942 roku, gdzie przenieśli część swojego arsenału, aby wspomóc kraje należące do Osi (Niemcy, Włochy, Japonię). Skutki tego incydentu odczuto w roku 2047. Najwyższa Rada postanowiła działać. Najpierw skonstruowała własny wehikuł czasu, a później żeby wszystko odkręcić wysłała w przeszłość swoją elitarną jednostkę powietrzną Latających Tygrysów (Flying Tigers) – czyli Ciebie właśnie.

Podróżując w czasie i przestrzeni będziesz musiał bezlitośnie rozprawiać się ze sprzymierzeńcami terrorystów. Pierwszym terenem działań będzie Pacyfik rok 1943. Tutaj spotkasz na swojej drodze szereg japońskich myśliwców, wysłanych specjalnie po to, aby nie dopuścić do wypełnienia przez Ciebie misji. Jest ona prosta – zniszcz transport broni wysłanych przez terrorystów z przyszłości.

Drugim i trzecim okresem, gdzie będziesz musiał nadwyrężać skrzydła swojego samolotu i przegrzać swoje działka, będzie rok 1972 i 2012.

W pierwszym z nich będziesz miał do czynienia z nowoczesnymi samolotami odrzutowymi, natomiast w drugim z latającymi maszynami przyszłości. Twoje zadanie jest takie samo jak w roku 1943, zniszcz wszystkie wrogie jednostki – wszystko co się rusza – i zlikwiduj natrętnych terrorystów, którzy podróżują bezczelnie w czasie.

Na końcu gry, po 36 poziomach, znajduje się olbrzymia cybernetyczna kula – zniszcz ją, a uratujesz ludzkość z przyszłości. Jako podziękowanie uzyskasz tytuł Latającego Tygrysa i zostaniesz ponownie wysłany w czasie do roku 1943, ale tym razem na trudniejszym poziomie – ciekawe, czyżby czas się zapętlił?

Gra jest klasyczną strzelanką, z tych, którymi zagrywaliśmy się kiedyś dawno na automatach. Kierowany przez nas samolot widzimy z góry. Wyposażony jest on w działka i zaczep na broń specjalną. Po drodze strzelamy do wszystkiego, co się rusza, zdobywając punkty, nowe bronie specjalne i zestawy działek. Każde trafienie zmniejsza naszą osłonę i jeżeli jej poziom zejdzie do zera, nasz samolot popisze się wspaniałym wybuchem, zabierającym życie jednego z naszych komputerowych pilotów.

Przyjemna zmieniająca się z każdym poziomem muzyka, różnorodne plenery, setki wrogów, tysiące pocisków, 36 poziomów i źli terroryści, to wszystko z pewnością wciągnie Was na kilka godzin.

EMILUS



PUFFY'S SAGA

PUFFY'S SAGA

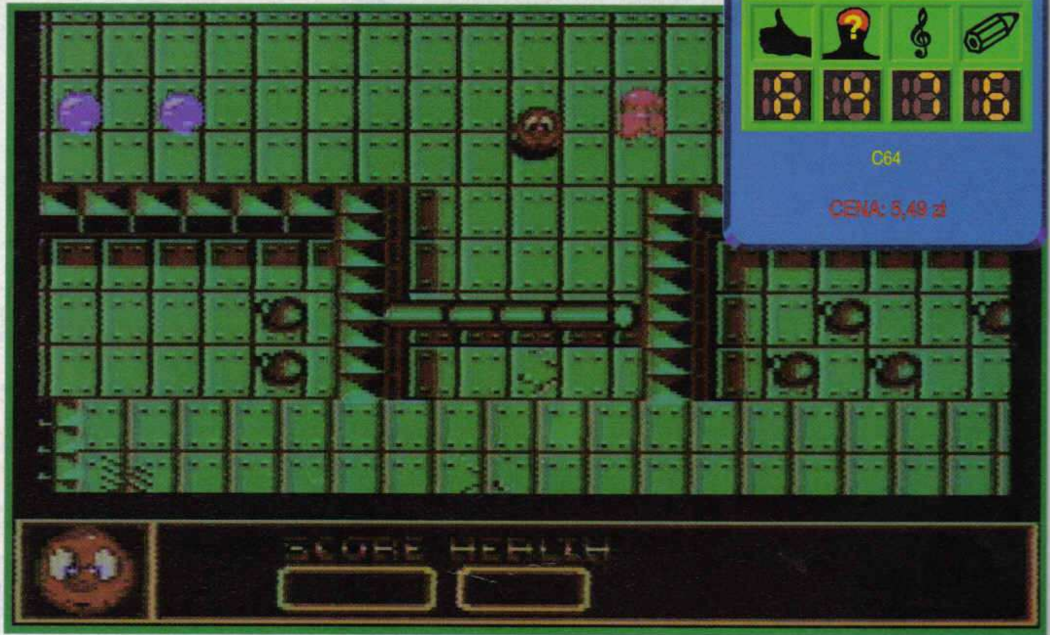
UBI-SOFT

MARKSOFT

8	4	7	6

C64

CENA: 5,49 zł



Puffy i Puffyn to dwa miłe kudłate stworki. Twoim zadaniem jest pomóc im wydostać się z podzielonego na kilkadziesiąt poziomów labiryntu. Aby przedostać się na następny poziom, trzeba zebrać wszystkie znajdujące się na nim kropki siły (PAD GOMS). Każdą planszę możesz przejść jako Puffy lub jako Puffyn. Z tym, że niektóre poziomy łatwiej pokonać postacią silniejszego Puffy, inne natomiast postacią szybszej Puffyn. Energia stworków maleje przy spotkaniach z potworami, ale również wraz z upływem czasu. Nie martw się jednak, gdyż zapasy energii można uzupełnić zjadając znajdujące się w różnych zakątkach labiryntu jedzenie. Nie jesteś też zupełnie bezbronny. Każdy z bohaterów posiada nieskończoną ilość strzałów, które nie są może zbyt skuteczne, ale zawsze trochę pomagają. Oprócz tego można znaleźć mnóstwo bonusów takich jak dodatkowa szybkość, ognisty oddech potrafiący odstraszyć niektórych wrogów, superstrzał, znacznie mocniejszy od zwyczajnego, odpychanie odstraszające przeciwników, niewidzialność czy magiczne pigułki pozwalające zobaczyć mapę.

Oprócz tego można też znaleźć skrzynie zawierające różne rzeczy, klucze otwierające drzwi i skrzynie, drzwi, pułapki otwierające tajne przejścia, sekretne drzwi i niewidzialne ściany.

Oczywiście gra nie byłaby ciekawa, gdyby nie zagrażający cały czas wrogowie. Jest ich kilka rodzajów, z których każdy jest niebezpieczny i daje się go pozbyć innymi metodami. Przeszkadzajki te to duchy, kałuże kwasu, śledzące Cię oczy i niezniszczalne smoki, z których co bardziej niebezpieczne potrafią latać.

Takie właśnie niebezpieczeństwa czekają na dwójkę malutkich stworków uwięzionych w ogromnych labiryntach. Mam nadzieję, że będziesz w stanie im pomóc.

BADJOY

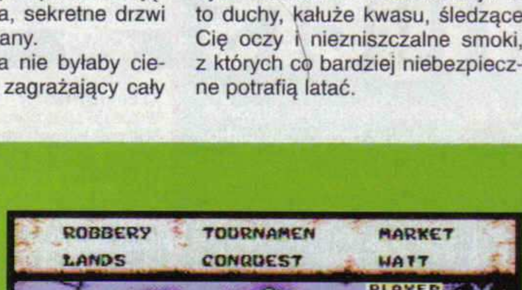
Shogun

SHOGUN

CYBERSTYLE '94

8	8	8	7

C64



Jest pierwsza połowa XVI wieku. W Japonii rozszalała się wielka wojna domowa. Czterech wielkich generałów japońskich rozpoczęło ze sobą walkę o panowanie nad całym krajem i o to, by zostać wielkim Shogunem. Są to generałowie: Pokushina, Usakashia, Konishano i Takanoshi

Jeśli chcesz wziąć udział w tym konflikcie, to wciel się w wybraną z tych czterech osób (pierwszemu generałowi odpowiada najniższy stopień trudności).

Rozpoczynasz mając pod władaniem jedną z dwudziestu prowincji japońskich. Na niej stoi Twój zamek, w którym masz kilkunastu zwykłych żołnierzy. Na początku każdego miesiąca dostajesz przychody z podbitych przez Ciebie prowincji i możesz poruszyć swoją armię, w celu podbicia nowych prowincji. Gdy zbierze Ci się większa suma pieniędzy, kup sobie nowych żołnierzy, samurajów (dużo lepiej walczą) lub partyzanta. Jest on potrzebny przy atakach na zamek, ponieważ przed atakiem wkrada się do niego i otwiera bramę. Bez niego atak na zamek jest całkowicie niemożliwy. Za pokaźną sumę możesz także postawić sobie zamek, w którym urządzisz sobie garnizon.



Jeśli standardowe metody zdobywania pieniędzy i prowincji Cię nie satysfakcjonują, możesz dokonać napadu rabunkowego na zamek przeciwnika lub urządzić turniej łuczniczy. Na trafienie do tarczy masz trzy strzały. Aby strzelić, musisz ustawić kąt pionowy, poziomy oraz naciągnąć z odpowiednią siłą łuk. Musisz przy tym zwrócić uwagę na wiatr i dokładnie, metodą wizualną, określić kierunek i odległość do celu.

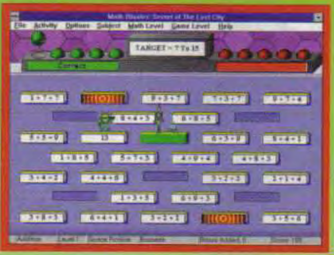
Gdy w wyniku walki zdobędziesz czyjś zamek, automatycznie zyskujesz wszystkie tereny właściciela tego zamku. Dlatego też często opłaca się poczekać z atakami na pojedyncze prowincje, zebrać troszkę większą armię i zaatakować zamek przeciwnika.

Gdy podbijesz wszystkich przeciwników, zostaniesz Shogunem, ujrzysz rysunek końcowy i będziesz mógł cieszyć się zwycięstwem.

Ferion







MATH BLASTER:
SECRET OF THE LOST CITY

DAVIDSON '94

PC 386, WINDOWS

Math Blaster: Secret of The Lost City

Ta gra nie zasługiwałaby na uwagę (ani jej oprawa muzyczna, ani dźwiękowa, ani tym bardziej jako taka nie są rewelacyjne), gdyby nie jej aspekt edukacyjny. Dawno temu widziałem pierwszą część „Math Blastera", działającą pod kontrolą DOS-u i choć sprawiała ona raczej kiepskie wrażenie, kilkoro dzieci mniejszych i większych grało przy mnie przez kilka godzin, zgłębiając przy okazji tajniki podstawowych działań arytmetycznych.

Tym razem zadanie polega na odleceniu z planety, na której rozbiła się nasza rakieta. Żeby do tego doprowadzić, trzeba w mieście uaktywnić (?) cztery budynki. W pierwszym z nich przed obliczeniami trzeba rozwiązać coś w rodzaju zagadki logicznej – poprzestawiać w labiryncie trzy postacie którymi się gra, ponaciskać kilka guzików i pociągnąć za jakieś kółeczka w celu uzyskania dostępu do porozrzucanych w różnych miejscach cyfr i znaków działań, z których trzeba ułożyć poprawne działanie. Drugi budynek to skakanie po platformach – na każdej z nich wypisane jest działanie, którego wynik musi się mieścić w odpowiednim zakresie (np. od 7 do 13). Trzeci budynek to strzelanie do biegających w tę i nazad stworków – każdy z nich ma przed tra- fieniem przypisaną do siebie liczbę. Chodzi o to, by do celu dobiegł tylko ten z liczbą uzupełniającą wypisane na dole ekranu działanie. Ostatnia część to już nie działania arytmetyczne – należy korzystając ze specjalnej maszyny wygenerować kilka wersji mackopoda różniących się między sobą określoną liczbą cech. Po każdym wykonaniu wszystkich zadań pojawia się krótka animacja odlatującej rakiety i można próbować grać dalej, przy wzrastającym poziomie trudności lub z innymi działaniami.

Nowa wersja „Math Blastera" działa pod Windows, ma 256 kolorową grafikę – i o dziwo ani śladu muzyki ani dźwięku. Wprawdzie sądząc z akcji widocznej na ekranie jakieś dźwięki powinny być słyszalne, jednak z głośniczków nic nie leciało, choć inne programy dają sobie w tej samej konfiguracji świetnie radę.

Borek



Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) klawiaturę i mysz polski system operacyjny i polskie czcionki program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela" 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok** *Baza*, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała** *Qumak*, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz** *Baza*, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; ***Mikrotech***, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom** ***Printy Poland***, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk** *USE*, ul. Fiszera 14, tel. 47 24 51; **Gdynia** *Spartan*, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice** *ApLand*, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; *KSK*, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków** *CCNS*, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; ***Dexter***, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; *QMK*, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; ***PC Computers***, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin** *Laser & Graf*, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź** *aRT*, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; ***Focus***, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn** *Inter*, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole** *EVK*, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań** *Baza*, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; ***Cortland***, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; ***Perfect***, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin** *USE*, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa** *Altix*, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; ***Applause***, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; ***Baza***, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; ***Cortland***, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; *Elektroland-Poldrim*, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; ***KP-system***, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; ***Language & Business***, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; ***MadLand***, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; ***Media Graph***, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; ***partners p&p***, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; *Semafic*, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; ***Tacho-bis***, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; ***Viggen***, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; ***Wimal***, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; ***Wood***, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; *4Dream-Mayday*, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław** – *CCS*, ul. Bema 17, tel. 211 666; ***Printy Land***, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; ***Robomatic***, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; ***SEC***, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego

zestaw 5 TS-Shareware

Zestaw 1 (PC) 1,2 MB

DEU 5.21 – chyba najlepszy z edytorów do Dooma
GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2 (PC) 1,2 MB

BANANOID v1.00 – ładna odmiana „Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3 (PC) 1,2 MB

LINE WARS II – strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE FIGUTELA"' „X-WINGA" czy „DARK CRUSADERA"

Zestaw 4 (PC) 1,2 MB

SLOW – program zwalniający zegar czasu rzeczywistego.
HEXXAGON – planszowa gra logiczna.
RIPTIDE – zręcznościówka podwodna.

To już piąte podejście do naszej dyskietki shareware. Tym razem – opierając się na wiedzy o tym, jak sprzedawały się poprzednie – postanowiliśmy wykonać jeden krok do przodu – i jeden do tyłu. Zaraz wszystko dokładniej wyjaśnię.

Jak może pamiętacie (a jak nie pamiętacie, to listę dyskietek znajdziecie obok) na naszej pierwszej dyskietce znalazło się kilka programów ułatwiających granie (Game Wizard na przykład), na następnych zaś – głównie gry. Okazało się, że najlepiej sprzedawała (i nadal się sprzedaje) właśnie ta pierwsza. Nie ma sensu powtarzać zawartych na niej programów (jako że ciągle jeszcze można ją zamówić), jednak pojawiły się w międzyczasie nowe wersje umieszczonych tam rzeczy – między innymi Game Wizard 2.60, czy nowsza wersja TSED (Top Secret Save Games Editor). Postanowiliśmy więc na dyskietce numer pięć umieścić właśnie kilka takich nowszych wersji programów, które już były w naszej ofercie – co jest swoistym krokiem do tyłu. Równocześnie dokładamy do tego kilka rzeczy całkiem nowych. Koniec marudzenia, przechodzimy do konkretów.

Cheat 2.07



Program autorstwa krajowego – napisany przez Maćka Gruszczyńskiego. Zbiór cheatów, kodów i innych pomocy do 341 gier pecetowych. Aktualne wersje programu zwykle lądują u nas w BBS-ie, jednak nie wszyscy mają modemy, albo nie wszystkich stać na ściągnięcie pliku liczącego ponad pół megabajta. Część danych w programie to informacje o kodach wstukiwanych z klawiatury, część to trainery, które zostaną zapisane na dysku po wybraniu odpowiedniej opcji.

Jill of the Jungle

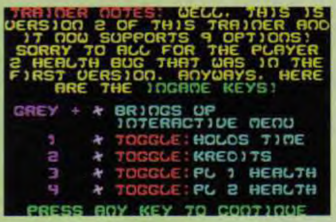


A to taka gierka. Zręcznościówka – biega się po (jak łatwo zgadnąć) dżungli, bijąc ptaki, żaby, krokodyle i inne (np. roje dzikich pszczół, a może os). Całość została zrobiona przez Epic Megagames, co zapewnia niezłą jakość, nawet jeśli rok produkcji (1992) może lekko straszyć.

Game Wizard 2.60

Co tu pisać – nowsza wersja. Usunięto część byków i zwiększono uniwersalność programu, większych zmian brak. Ponieważ sesję z Games Wizardem już kiedyś opisywaliśmy, więcej pisać nie będę.

MK2 trainer



Dla niektórych to będzie chyba najważniejsza pozycja na tej dyskietce. Bardzo solidny trainer do Mortal Kombat 2 – pozwalający w praktyce na niemal pełne przejęcie kontroli nad grą. Żeby nie być gołosłownym – można sobie tak poustawiać ilość energii, którą się dysponuje jako gracz, ilość energii przeciwnika i liczbę rund, żeby na okrągło trenować fatality, babality i friendship – bez konieczności wygrywania za każdym razem całej walki. Sprawdzałem u siebie w domu – działa prawie perfekcyjnie (czasem się wiesza – ale rzadko).

Solutiony – Teenagent, Sołtys

Oba są u nas w BBS-ie – ale niniejszym dajemy Wam możliwość zaopatrzenia się w nie w ramach sprzedaży wysyłkowej. Obie gry były już u nas opisywane, teraz można się dowiedzieć jak je skończyć. W miarę pojawiania się kolejnych polskich gier przygodowych będziemy się starali kontynuować tę tradycję.

TSED

Poprawiona wersja naszego edytora savegame'ów, wreszcie z dokumentacją (niestety, leniwe ptaszysko napisało ją najpierw po angielsku, a potem nie miało już siły przetłumaczyć całości na polski...) Tym razem wszystkie opcje działają tak, jak powinny. Ponieważ od jakiegoś czasu (zgodnie z zapowiedziami) zaczęliśmy drukować skrypty, używanie edytora zaczyna mieć coraz większy sens.

Hackers Viewer 5.28

Coraz bardziej rozbudowane narzędzie, pochodzące zza naszej wschodniej granicy (a nawet dwóch granic w tym samym kierunku). Zasadniczo służy do edycji zawartości plików (podobnie do naszego edytora), jednak jest ukierunkowany na coś zupełnie innego – ma między innymi wbudowany disassembler, więc znacznie bardziej nadaje się do analizy kodu. Jedno z kilku(nastu) narzędzi, jakimi od czasu do czasu się posługujemy, gdy zawiodą inne metody.

UNP 4.10

To już było, ale we wcześniejszej wersji. Program do dekompresji spakowanych plików wykonywalnych. Ta wersja jest o tyle ciekawsza od poprzednich, że usiłuje (ze zmiennym szczęściem) rozpakować program nie tylko wtedy, kiedy zna typ użytego pakera, ale również wtedy, gdy program został spakowaniu dodatkowo zmodyfikowany w celu uniemożliwienia rozpakowania. Czasem działa, czasem nie.

XOE 3.20

Prawie to samo co poprzedni – o trochę mniejszych możliwościach, ale czasem okazuje się lepszy, dlatego warto mieć oba pod ręką.

Aby zamówić dyskietki, należy:
- wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: ☐1. ☐2. ☐3. ☐4. ☐5.

Wybraliśmy dla Ciebie *to, co najlepsze*

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.
UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Arcade Pool	PC	Team 17	386, VGA	512.400,-	51,24
Battlestorm	PC	Titus	PC, VGA	195.000,-	19,50
Burntime	PC	Kompart	386, VGA	658.800,-	65,88
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
Crazy Cars II	PC	Titus	386, VGA	195.000,-	19,50
Cyberwar	PC CD	SCI	386, CD ROM, VGA	2.379.000,-	237,90
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	386, VGA	395.000,-	39,50
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Heimdal II	PC	Core Design	386, VGA	585.600,-	58,56
Inferno	PC CD	Ocean	386, CD ROM, VGA	1.647.000,-	164,70
Jazz Jack Rabitt	PC	Epic Megagames	386, VGA	366.000,-	36,60
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Rise of the Robots	PC CD	Time Warner	386, CD ROM, VGA	2.171.600,-	217,16
Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	386, CD ROM, VGA	1.134.600,-	113,46
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Sabre Team	PC	Krisalis	386, VGA	475.800,-	47,58
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70

Oferujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!
W naszej ofercie znajdują się również konsole i gry Pegasus

Proponujemy:

– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka"	1.790.000,-	179,00
– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki)	1.130.000,-	113,00
– cartridge „Złota Piątka" (5 gier na kasecie)	690.000,-	69,00
– cartridge z grami ze „Złotej Piątki":		
- Big Nose Freaks Out	350.000,-	35,00
- Big Nose the Caveman	350.000,-	35,00
- Micro Machines	350.000,-	35,00
- The Ultimate Stuntman	350.000,-	35,00
- Dizzy	350.000,-	35,00
– cartridge Dancing Blocks	350.000,-	35,00
– cartridge Little Red Hood	350.000,-	35,00
– cartridge Side Winder	350.000,-	35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Sega



Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.

ZAMÓWIENIE

6/95

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

☐ **Proszę o przysłanie katalogu na komputer**

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

bbs

SysOp ma głos

Ze względu na przyspieszenie, jakie nastąpiło ostatnio w pracach redakcji, tekst ten piszę raptem w kilka dni po poprzednim. Nie było czasu na to, by stało się coś nowego, interesującego lub nie. Dyski kręcą się jak trzeba, wiatraczek w wentylatorze przyczernia ścianę aż miło, a kot wskakując na klawiaturę ślizga się po plastikowej pokrywie. Wszystko idzie swoim utartym torem, może poza CD ROM-em, który po kilku godzinach działania zwykle odmawia posłuszeństwa (pomaga wyjęcie i włożenie płytki z powrotem, niestety nie zawsze jestem w okolicy, żeby to zrobić). Z utartym torem rozminął się dzisiaj jeden użytkownik, który rano grał w BRE – właśnie zbierał gotówkę na jakiś większy zakup, gdy wyłączono mi prąd (piętnaście po ósmej mniej więcej, dzisiaj, czyli 16 maja, panie Traitor, tak tak, ja to wszystko mogę obejrzeć – tylko że na ogół nie mam na to czasu). Kiedy wychodziłem jakiś czas później z domu, monitor był dalej czarny jak noc, miejmy nadzieję, że do popołudnia prąd włączą i nie okaże się, że coś się sypnęło.

W BRE (granym lokalnie) nastąpiło w ciągu kilku ostatnich dni trochę przetasowań, dwóch dotychczasowych liderów nagle zmalało po zmasowanym ataku przypuszczonym przez zawodników ze środka ligi, ale cóż, takie jest życie – raz na walcu, raz pod walcem. Nadal nie jesteśmy w lidze międzyplanetarnej. Zobaczymy, co będzie dalej – jak na razie ciekawie jest i lokalnie.

Czy wiecie, że nasz BBS obchodzi właśnie pierwsze urodziny? Wprawdzie pierwszy raz napisaliśmy o nim w numerze lipcowym, jednak pierwszy telefon (są dowody i świadkowie) nasz BBS odebrał 15 maja 1995 roku. Miał podówczas wydzielony dla siebie kawałek mojego prywatnego dysku i stał w moim pokoju, warcząc i dmuchając po nocach wentylatorkiem prosto w moje prywatne ucho. Dodzwonić można się było o niemal dowolnej porze – pod warunkiem wszelako, że akurat nie pracowałem, bo wtedy BBS siłą rzeczy był wyłączony. Od tamtego czasu kilka rzeczy uległo zmianie na lepsze. Po pierwsze, BBS ma własny komputer (początkowo było to 386SX, teraz jest już porządny DX), po drugie z wydzielonego kawałka na dysku zrobiły się dwa dyski (120 i 320, po drodze było jakiś czas 40 i 250), po trzecie z punktu sieci Fido (2:480/19.678) staliśmy się węzłem (2:480/25), że o naszej obecności w kilku innych sieciach nie wspomnę. Dorobiliśmy się także CD-ROM-u (choć ostatnio lekko szwankującego), a BBS nie stoi już w pokoju tylko w... kuchni. Kto widział moją kuchnię wie, że to bardzo rozsądny pomysł. Większość osób, z którymi chatowałem wie, że zazwyczaj podczas chatowania robię sobie herbatę :) Większość operacji związanych z obsługą systemu wykonuję zdalnie, ze swojego pokoju, korzystając z sieci lokalnej.

W tym samym czasie dorobiliśmy się dwóch zwyczajów, które choć nie zawsze dopełniane, zaczynają się stawać stałym elementem gry. Pierwszy z nich, to zapowiedź następnego numeru, które zwykle można sobie ściągnąć od nas na kilka-kilkanaście dni przed drukiem, drugi, to informacja o numerze – pojawiająca się przy wchodzeniu do BBS-u, gdy numer już leży (u mnie na biurku, czasem i w kioskach). W planach mamy kilka innych pomysłów, w miarę czasu i możliwości będziemy je pomalutku realizować.

Z okazji pierwszych urodzin systemu SysOp składa wszystkim swoim userom życzenia wszystkiego najlepszego i zaczyna świętować, w związku z czym nie bierze odpowiedzialności za działanie systemu w dniach następnych!

Wasz SysOp

hyp...hyp...hypery

WIĘCEJ OPISÓW DO AMIGOWSKICH GIER bo będzie Oaza bezprawia w redakcji top secretu oraz przyleca F-16 i będzie Spór o liczbę ofiar

MAX

KRZYSIOKUBECZKOLOGIA: Chciałbym przeprosić mojego kolegę Zdzicha Podbiała z zakładu psychiatrycznego w Przępolinie, za to, że wziąłem go za Krzysia Kubeczko

Tomek M.

Ogłaszam, że od dnia dzisiejszego zaawansowanie w chorobie Dauna (to chyba nie to samo co DOWNA – red.) mierzymy w Krzysiach Kubeczko (symbol KK)

Kastet

Ty, odwal się od Krzysia, dobrze? –

Kaczor

Niech Krzyś Kubeczko trzyma tak dalej! Uważam go za swego idola!

Zębacz

Po konsultacji z kolegą postanowiłem kupić (zgadnijcie) COMMODORA (...) atari pod koła Ferrari, jak mawiał pan Kleks, denat(urat) zasmarkany.

Krzyś Qbeczko

TIPSOLOGIA: Tips do „Prehistorika": wciśnij D+O+W+N, zamieniasz się w Kopalnego.

Tomek M.

Piana z białek jest wtedy dobra, gdy trzyma się odwróconego do góry dnem naczynia.

Kuś Bros and Sister

(to było w tipsach; naprawdę – red.)

PALEONTOLOGIA: Megalosaurus – jaszczur z przerostem osobowości.

Deinonych

PODRÓŻE W CZASIE I PRZESTRZENI: Właśnie jest 38 marzec, godz. 28.73; 95 sekund, kiedy w drżącej z wrażenia ręce trzymam długopis i stawiam na niezidentyfikowanej kartce papieru w kanciaste kółka krzywuśne hieroglify.

Mustafa

OSTRZEŻENIE: Pieniądze, albo życie – wybór należy do Ciebie – Minister Rozboju i Kradzieży Społecznej

Leszek K.

HIGIENA: (...) nosicielami zarazków są muchy i pracownicy redakcji TS.

Atomec

KUCHNIA PEŁNA NIESPODZIANEK: Kończę, bo mi się pies w piekarniku przypala

Capitain Żbikowiec

A stare złote wcale nie były dobre (okładka TS), bo nie smakowały ani z dżemem ani z kawą ani w kapuście i w ogóle to ich było za mało.

Ziółek

JEST TAKTYCZNIE: Emilus – stary weteran bitwy „Pod latarnią na rogu Służby Polsce", gdzie w bohaterski sposób zdziesiątkował liczne oddziały wroga liczące 2 osoby (starsza pani i jej sześcioletni wnuczek) i przejął ich zaopatrzenie (loda wnuczka).

Sir Power

TYDZIEŃ NA DZIAŁCE: Kto powiedział, że Amiga służy do orania pola? Ja nią sadzę ziemniaki.

Joy Joystick

UWAGA REKLAMA: Pamiętam bardzo dobrze, kiedy dostałem pierwszego granata od dziadka (...) Dziś sam jestem dziadkiem i czym mógłbym się poczęstować, jeśli nie granatem rozpryskowym!!! Pycha

Sputor

WYSTRZAŁOWA BABKA: Ja was pozdrawiać i posyłać wam bębę. Myśleć, że wy czasem też chcieć się rozerwać.

Chobitka

Tak, tak – my lubić rozrywać się z kobitka, ale żeby od razu bąbą??? – red.

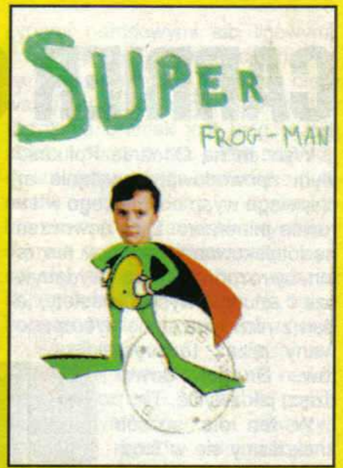
ATARI FOREVER: Jestem atarowcem posiadającym peceta. Moja najlepsza gra to POOM

Chumpex

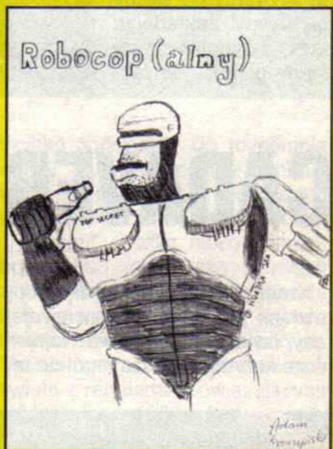
RADIO ZET I INNI: Słucham tylko księdza i radia Maryja

Tysgrawicy fszyztkih krajuw...













Przeżyjmy to

CARRIER COMMANDER

Wybuch na Oceanie Południowym spowodował powstanie archipelagu wysp obfitującego w surowce mineralne. Dwa nowoczesne lotniskowce wysłano w ten rejon, by rozpocząć prace wydobywcze i zaludnić wyspy. Niestety, jeden z nich okazał się być opanowany przez terrorystów. Drugim dowodzisz, jak zwykle, Ty.

W ten oto sposób znaleźliśmy się w środku gry strategiczno-symulacyjnej. Na początku wybieramy sobie wersję gry: strategiczną (sami po kolei zdobywamy kolejne wyspy i po jakimś czasie spotykamy się z przeciwnikiem) i symulacyjną (mamy już parę wysp i zaczynamy właśnie walkę z wrogim lotniskowcem).

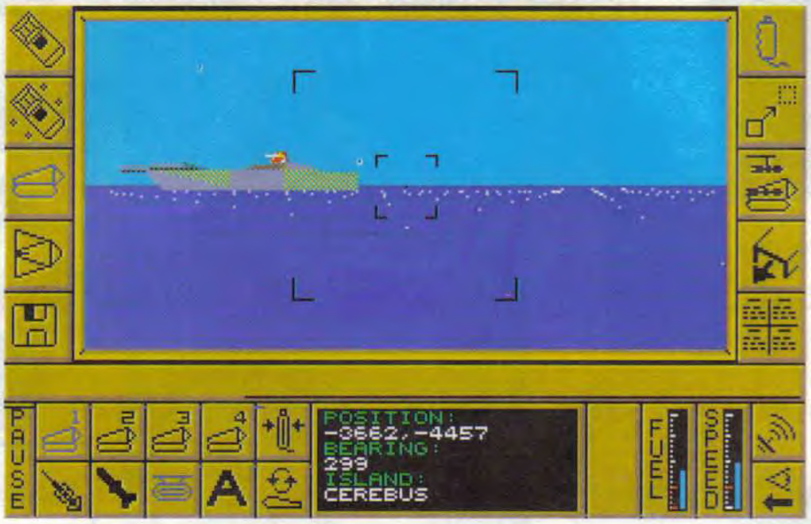
W części strategicznej pływamy od wyspy do wyspy zakładając bazy wydobywające surowce, budując fabryki i bazy dowodzenia. Będą one potrzebne do uzupełniania urządzeń na lotniskowcu.

Na część symulacyjną składa się sterowanie lotniskowcem, amfibiami i samolotami. I samoloty, i amfibie mają po parę rodzajów broni. Można się do nich przesiadać i walczyć jak w prawdziwym symulatorze.

„Carrier Commander", choć już jest grą starą, nadal bawi. Zdobywanie kolejnych wysp, walki naziemne i powietrzne dają sporo zabawy, choć grafika to tylko wektorowa EGA.

Pałcjusz

Dystrybutor: IPS
Komputer: Amiga, PC
Cena: 14,60 zł



KNIGHTS OF THE SKY

I Wojna Światowa to nie tylko przełom w technice walki na ziemi, ale przede wszystkim w powietrzu. Gra „Knights of the Sky" pozwala wcielić się nam w jednego z tytułowych podniebnych rycerzy, czyli lotników z tamtej epoki. Miłośnicy symulatorów lotu, latający na współczesnych myśliwcach F-15 czy MIG 28, mogą doznać szoku rozpoczynając swe podniebne wojaże. Po zajęciu miejsca w kabinie nie zobaczą oni: radarów, komputerowego panelu sterowania, serii pocisków naprowadzających, czy dopalacza. W samolotach z I Wojny Światowej trzeba było wszystko robić ręcznie: nawigację prowadzić z mapą, strzelać z często zacinającego się karabinu (a czasami nawet z pistoletu), lądować na lotniskach polowych, walczyć z grawitacją za pomocą słabych –

CADAVER

Krasnolud Karadoc będąc poprawnym przedstawicielem swojej rasy, uwielbiał penetrować tajemnicze korytarze, a szczególnie te, w których mógł znaleźć dużo, a nawet bardzo dużo złota. Powody jego pojawienia się w zamku Wulf są niejasne, a nawet można by powiedzieć owiane mgiełką tajemnicy. Jednak pewne złośliwe elfy opowiadają, że pewnej nocy pijany w sztos podjął się zadania zabicia czarnoksiężnika Dianosa – słowo krasnoludzkie jest więcej warte niż złoto, tak więc Karadoc musiał wyruszyć na wyprawę.

Zamek okazał się plątaniną setek komnat, w których biedny krasnoludzki odkrywca będzie musiał odnaleźć, a następnie zabić podobno bardzo wrednego czarnoksiężnika. Co po drodze znajdzie i zobaczy, to jego – cóż, znalezione nie kradzione.

Tak się zaczyna gra „Cadaver", nie bez powodu zaliczana do klasyki gatunku RPG. Jest to najbardziej klasyczny z klasycznych „Dungeon" – dla niezorientowanych w role-playowych terminach wyjaśniam, że chodzi o grę, gdzie poruszamy się po szeregu komnat, poszukując skarbów, kluczy do zamkniętych drzwi i skrzyń, walczymy z potworami, nierzadko strażnikami skarbów, i w ten sposób po powrocie z wyprawy mamy, o czym opowiadać.

W trakcie gry będziemy wykorzystywać swój spryt, elokwencję w rozmowach z informatorami, umiejętności walki z parszywymi bestiami, zmysł kupiecki i magię do wszystkiego.

Całość to doskonała przygoda, zmuszająca do delikatnego myślenia przy rozwiązywaniu zagadek. Mamy jasno określony cel, rysujemy mapę, bierzemy przedmiot, który nam się tam przyda, otwieramy nim drzwi i posuwamy się dalej.

Wszystko odpowiednio ubarwione nastrojową muzyką, dobrze wykonaną grafiką i masą komnat do zwiedzenia – kilka nocy dobrej zabawy zapewnione.

Jako dodatkową atrakcję, program zawiera moduł „The Payoff", będący kontynuacją „Cadavera". Zaczyna się on od naszego powrotu z zamku Wulf, po zabiciu Dianosa, do wioski Wulfheim po obiecaną nagrodę, ale chyba coś jak zwykle jest nie tak i naszego poczciwego krasnoluda czeka kolejna przygoda...

EMILUS

Dystrybutor: IPS
Cena: 34,16 zł
Komputery: PC 286, Amiga 1MB



jeszcze raz



w porównaniu z dzisiejszymi – silników. Wszystko to tworzy pewnego rodzaju poezję lotu.

Jeżeli chcesz poczuć, jak naprawdę się lata, bez całej tej elektroniki, którą nafaszerowane są współczesne samoloty, to jest to gra dla Ciebie. Będziesz mógł rozpocząć karierę jednego z alianckich pilotów, by podczas I Wojny Światowej, walczyć w powietrzu za Ojczyznę. W grze dobrze oddany jest klimat pojedynków powietrznych tamtych czasów. Terkot silników, łopoczący szalik na wietrze, zacinający się karabin, trudności z manewrowaniem maszyną, która gwałtownie reaguje na różne ewolucje – trzeba uważać, żeby nie zakończyć jednej z nich na ziemi, zawsze kończy się to tragicznie.

Wszystkim miłośnikom podniebnych zmagań polecam tę grę, gdyż pokazuje ona jak walka w powietrzu wyglądała kiedyś i że niekoniecznie była ona mniej dynamiczna niż te rozgrywane dzisiaj.

EMILUS

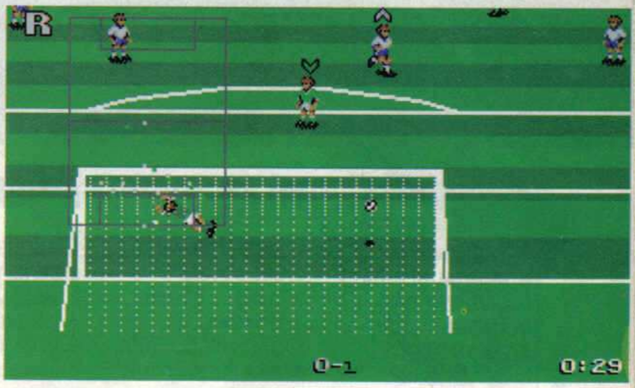
Producent: Microprose
Dystrybutor: IPS
Cena: 34,16 zł
Komputery: Amiga 1MB

WORLD CUP YEAR '94

Po raz pierwszy w jednym opakowaniu mamy najlepsze programy pozwalające pokopać piłkę. Oto krótka ich prezentacja, choć nie wierzę, by nie były znane już wszystkim.

„Goal!" – zręcznościowe podejście do piłki nożnej autorstwa Dino Diniego. O podejściu świadczy opcja Arcade Game – pojedynek z komputerem na coraz wyższych poziomach trudności (oczywiście możemy startować i lidze, i w pucharze mierząc się z licznymi drużynami narodowymi lub ligowymi z całej Europy). Punkty dostajemy za różnice bramek i gramy do pierwszej porażki. Głównym sposobem strzelania bramek jest bieg przed siebie i podanie tuż przed bramką do kolejnego swego zawodnika (lub strzał, gdy jesteśmy naprzeciw bramkarza). Z elementów symulacyjnych mamy ustawianie siły i wysokości wrzutu z autu oraz wybicia rzutów rożnego i wolnego. Na boisko można patrzeć z boku lub z góry.

„Sensible Soccer" – zacięcie nieco bardziej symulacyjne, ale nadal trzeba zręczności, by szybko poruszać małymi figurkami piłkarzy, doskonale zresztą animowanymi. Trzeba grać podaniami (w biegu szybko podcinają). Do rozegrania mamy m.in. europeskie puchary wedle ich ówczesnych reguł, eliminacje do mistrzostw świata.



„Striker" – piłka nieco starsza, bo z 1993 roku. Jako pierwsza z piłek kopanych wykorzystywała 256 kolorową paletę. Do wyboru jedynie 64 drużyny narodowe. Można zagrać w mistrzostwach świata z regułami obowiązującymi w Meksyku w 1986 roku.

„Championship Manager 93/94" – to już nie symulacja piłki, ale gra menedżerska, w której można pokierować jedną z drużyn ligi angielskiej. Znajdziemy tu masę statystyk i prawie zero grafiki (w większości gra to tekst). Ceną za obliczanie i generowanie wielkich ilości danych jest straszliwa powolność programu (sam pamiętam jak na PC AT nowa gra uruchamiała się z górą pół godziny).

Cały zestaw oceniam jednak jako świetny tym bardziej, że jego instalacja i uruchomienie zostało maksymalnie uproszczone (ze wspólnego menu), a cena w przeliczeniu na jeden program waha się w okolicach 25 zł.

Pałcjusz

Producent: Empire
Dystrybutor: MarkSoft
Komputery: Amiga, PC, PC-CD
Ceny: Amiga – 76,86 zł, PC – 89,06 zł, PC-CD – 91,50 zł

SHARKEY'S 3D POOL

Na pieniądze? W bilard? Czemu nie. Zwłaszcza gdy mamy tak dobrane towarzystwo!

W „Sharkey's 3D Pool" dostajemy 10.000$, kij i ruszamy na podbój stołu. Do wyboru mamy turniej, gdzie nagrodą główną jest suma od 3.000 do 20.000$. Zalety tego typu rywalizacji to nienarażanie swego portfela na schudnięcie. Wady są również – w turnieju biorą udział całkiem nieźli zawodnicy i załapanie się na jedno z dwu premiowanych miejsc jest dość trudne. W turnieju możemy grać w 9 lub 8 kul.

Druga forma rywalizacji, polecaną szczególnie hazardzistom, to partia bilarda o pewną sumę pieniędzy, którą gracze na wstępie ustalają między sobą. W jaki rodzaj bilarda będziemy grać, określamy sami (mamy tu 4 rodzaje do wyboru). Przeciwnik natomiast wskazuje górną sumę za jaką skłonny jest grać (możemy ją obniżyć). Zaletą tego rozwiązania jest to, że możemy do gry zaprosić zawodnika najsłabszego. Jeśli nie mamy ochoty na grę doskonalimy swe umiejętności trenując trick-shoty .

Gra jest prosta w obsłudze, a jednocześnie ma wszystkie funkcje niezbędne do dobrej zabawy i ułatwiające graczowi zwycięstwo. Prócz zwykłego niby-trójwymiarowego widoku stołu zawsze można przełączyć się na widok „z lotu ptaka", co dopomaga w przeglądzie sytuacji.

„Sharkey's 3D Pool" nie jest już może najlepszym bilardem, bo technika nie stoi w miejscu i EGA + PC Speaker to nie to, co tygrysy lubią najbardziej. Ale grać w to można ciągle godzinami.

Pałcjusz

Dystrybutor: IPS
Komputery: Amiga, PC
Cena: 14,60 zł



Lista przebojów



ZIIIUUUUU! – JAK POWIEDZIAŁO METRO

Wakacje, Słońce, woda, właśnie tego nam chyba najbardziej brakuje. Wszędzie jest tak duszno, że nic tylko się powiesić. Żeby się wziąć za cokolwiek trzeba najpierw przełamać własne lenistwo, dopingowane przez nieznośny upał. Kiedy się to skończy? – z tym pytaniem zwróciłem się do przejeżdżającej grupki młodzieży, uczepionej przyczepy Stara i śpiewającej ochrypłymi głosami pieśń „Jeszcze jeden i jeszcze raz...". Z prostego wnioskowania zrozumiałem, że nie prędko.

Kolejni niedoszli rozmówcy uciekali na sam mój widok, kiedy uczepiony wreszcie oślizłej poręczy zjechałem do podziemia. Ludzi nie było za wiele, ale za to było chłodno, cień i w ogóle. Mózg – przepraszam – resztki zwojów, lekko ochłodzone zaczęły symulację procesu myślenia. Z otchłani koszmarnej upalnej nierzeczywistości wróciłem, na ziemię. Powoli zacząłem dochodzić do siebie. Było ładnie, tak uroczyście, posadzki, posrebrzane poręcze, szklane czyste drzwi – kurcze! – powiedziałem – ale pięknie! Teraz to można wszystko. Usiadłem na czystej ławeczce i zamyśliłem się. Nagle z daleka, niczym pomruk, zaczęły naptywać miarowo narastające zawodzenie. Acha – pomyślałem – metro nadjeżdża. Gdy dźwięk dotarł do górnego zakresu ludzkiej wytrzymałości, zasłaniałem swoje biedne nadwyrężone uszy obydwoma rękami i nogami. Po chwili na stację wpadł srebrzysto-błyszczący kształt. Zatrzymał się, drzwi się otworzyły. Z wnętrza dotarło do moich zmęczonych oczu jaskrawe białe światło. Wsiadłem do wnętrza, to co ujrzałem zmusiło całe moje ciało do natychmiastowej ewakuacji – ale było już za późno, drzwi się zamknęły. Ostatkiem sił wyrzuciłem przez niedomknięte okno mój dyktafon, pożegnałem się z ludzkością...

SPOTKANIEC TRZECIEGO STOPNIA

P.S. Była to niedokończona sąda uliczna, naszego niedoszłego korespondenta, który miał dowiedzieć się kiedy wreszcie nadejdzie zima i kiedy wreszcie będzie tak przyjemnie, chłodno.

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. THEME PARK	1. MICROCOSM	1. SUPER SKIDMARKS	1. IN. UNTIL CAUGHT	1. SIM CITY 2000
2. MORTAL KOMBAT 2	2. LEMMINGS	2. SENS. W OF SOCCER	2. WING COMMANDER 3	2. PREMIER MAN. 3
3. CIVILIZATION	3. JUNGLE STRIKE	3. BEAU-JOLLY COMP.	3. DOOM II	3. WINTER OLYMPICS
4. THE SETTLERS	4. ROADKILL	4. ON THE BALL: L. ED.	4. PREMIER MAN. 3	4. DEF. OF THE EMPIRE
5. DAWN PATROL	5. CANNON FODDER	5. PREMIER MANAG. 3	5. CREATURE SHOCK	5. TRANSPORT TYC.
6. DEATH MASK	6. PGA EURO. TOUR	6. JUNGLE STRIKE	6. MAGIC CARPET	6. LION KING
7. HISTORY LINE	7. THEME PARK	7. FIFA	7. LITTLE BIG ADV.	7. DOOM II
8. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	8. LIBERATION	8. UFO	8. MICROCOSM	8. FLIGHT SIM. 5.0
9. SUPER FROG	9. BUMP'N'BURN	9. CH. MAN. ITALIA 95	9. THEME PARK	9. TIE FIGHTER
10. MEGA-LO-MANIA	10. FURY OF THE F.	10. THEME PARK	10. PGA TOUR GOLF	10. NASCAR RACING

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. BATTLE SHIPS	1. THEME PARK	1. WARCRAFT	1. AD 2044
2. JURASSIC PARK	2. MICROPROSE SOC.	2. MORTAL KOMBAT 2	2. THEME PARK	2. SUPER FORTUNA
3. DARKMAN	3. MONTEZUMA	3. CIVILIZATION	3. HERETIC	3. OSADNICY
4. FAN. ADV. DIZZY	4. REVS	4. THE SETTLERS	4. GABRIEL NIGHT	4. MEGA BLAST
5. S. MARIO BROS 3	5. MONTE CARLO CAS.	5. DAWN PATROL	5. ONE M. FALL 2097	5. HANS KLOSS
6. MICROMACHINES	6. GREAT COURT	6. DEATH MASK	6. ECSTATICA	6. PROBLEM JASIA
7. CHIP & DALE	7. DONALD DUCK	7. HISTORY LINE	7. BATTLE BUGS	7. SPY MASTER
8. TERMINATOR II	8. HAT TRICK	8. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	8. LITTLE BIG ADV.	8. ONE ON ONE
9. GOAL 5	9. DRACONUS	9. SUPER FROG	9. MORTAL KOMBAT 2	9. MIECZE VALDGIRA
10. D.J. BOY	10. PSYCHO PIG	10. MEGA-LO-MANIA	10. ALONE IN THE D. 2	10. ROAD RACE

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. GALAGA	1. GARFIELD	1. CISCO HEAT	1. WING COM. ARMADA	1. OPERATION BLOOD
2. G.I. JOE 2	2. WIZARD'S LAIR	2. EPIC	2. ZOOL	2. ROBBO
3. MACROSS	3. FLYING SHARK	3. VROOM	3. COLORADO	3. MOSKWA 1993
4. WARPMAN	4. WACKY RACER	4. YOGI'S BIG CLEAN	4. ŻMIJA	4. CYWILIZACJA
5. KARATEKA	5. SABRE WOLF	5. OUTRUN EUROPE	5. JANOSIK	5. CAVEMAN

HITY tematyczne

ADVENTURE	ARCADE STRAT.	PLATFORM	RACING	SHOOT'EM UP
1. VALHALLA	1. CANNON FODDER	1. LION KING	1. SUPER SKIDMARKS	1. CHAOS ENGINE
2. MONKEY ISLAND 2	2. FRONTIER	2. ALADDIN	2. TURBO TRAX	2. DESERT STRIKE
3. INDY/ FATE OF ATL.	3. LIBERATION	3. JAMES POND 3	3. SKIDMARKS	3. SKELETON KREW
4. BEN. A STEEL SKY	4. ELITE	4. RUFF'N'TUMBLE	4. LOTUS	4. TOWER ASSAULT
5. STAR TREK	5. SYNDICATE	5. FLASHBACK	5. BUMP'N'BURN	5. GUARDIAN
6. SIMON THE SORC.	6. SPACE HULK	6. SOCCER KID	6. FORMULA ONE GP	6. ALIEN BREED 2
7. DREAMWEB	7. ARMOUR-GEDDON	7. PUTTY SQUAD	7. SUPERCARS 3	7. BANSHEE
8. LEGEND OF KYR.	8. DYNABLASTER	8. BUBBLE'N' SQUEK	8. ROADKILL	8. PROJECT-X
9. LURE OF THE TEMP.	9. KILLING CLOUD	9. SUPER FROG	9. LOTUS II	9. ALIEN BREED '92
10. SECR. OF M. ISLAND	10. HEIMDALL 2	10. NAUGHTY ONES	10. ATR	10. TURRICAN 3



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

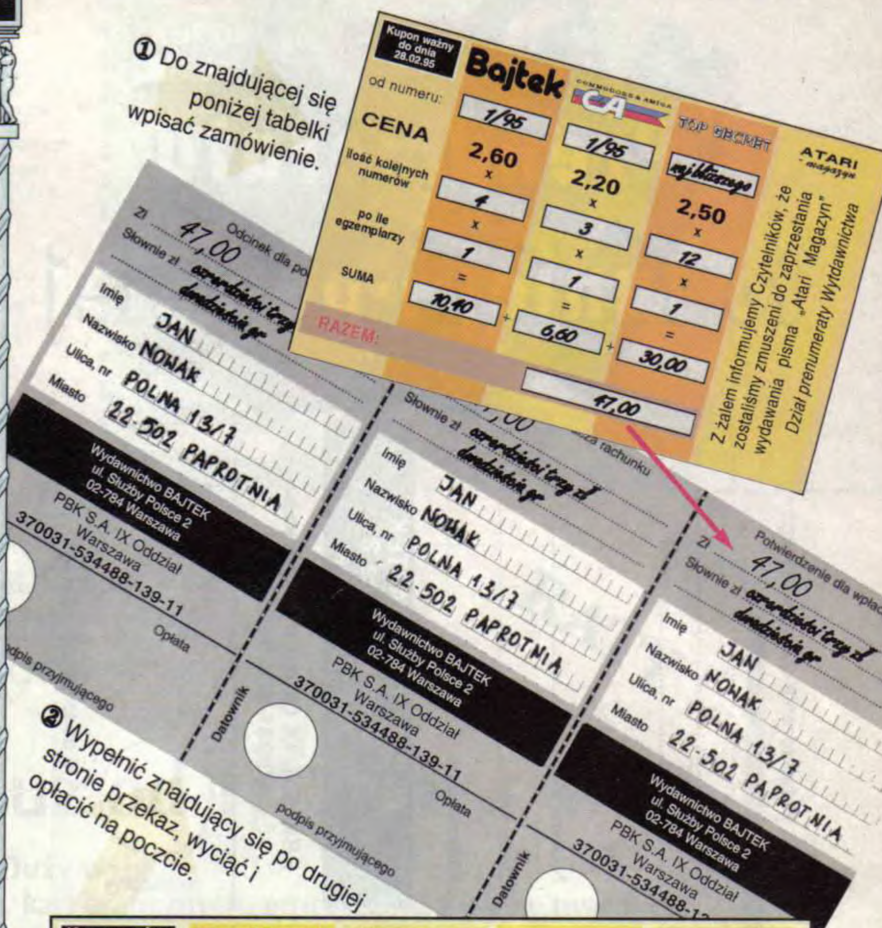
– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



Kupon ważny do dnia 31.08.95	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari - magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
CENA	2,60 x	2,20 x	2,50 x	*Dział prenumeraty Wydawnictwa*
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Drodzy Czytelnicy.

Ponieważ zapas numerów archiwalnych uległ wyczerpaniu zmieniamy zasady wyprzedaży. Zamawiać można pisma wydane nie wcześniej niż rok, licząc od daty ukazania się numeru w którym zamieszczony jest kupon. Można zamawiać archiwalne numery pisma "Atari Magazyn".

Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł. Koszta wysyłki uzależnione są od liczby zamówionych egzemplarzy:

1 gzemplarz	*- 0,8 zł*
2-5 egzemplarzy	*- 1,5 zł*
6 i więcej	*- 2 zł*

Aby zakupić czasopisma archiwalne należy:

- *wypełnić kupon*
- *zsumować liczbę zamawianych numerów, przemnożyć przez 2 zł (tyle kosztuje1 egzemplarz), dodać koszta wysyłki.*
- *obliczoną sumę wysłać przekazem na nasze konto:*

PBK S.A. IX O/W-wa
370031-534488-139-11

- *kupon wraz z kopią dowodu wpłaty przesłać na adres Wydawnictwa z dopiskiem RETRO*

KUPON NR 6/95

TAK TAK TAK!

Przyślijcie mi numery archiwalne:



Bajtek ....

C&A ....

TOP SECRET ....

ATARI - magazyn ....

(tu wpisz numery interesujących Cię pism)

Imię i Nazwisko ....

Adres: ....

....

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

SAVEGAMY (i nie tylko)

Rubryka ta przeżywa ostatnio poważne trudności koncepcyjne, związane z niewywiązywaniem się niektórych członków tak zwanego Zepsołu z własnych obowiązków, jak też ze zmianą dowódcy, a chwilami również we w związku z nadmiarem koncepcji i antykoncepcji naraz. Niezależnie jednak od wszystkich czynników chcących ją zdeprecjonować i wyrzucić (najchętniej daleko stąd,a uzyskane miejsce zająć na dalsze powiększenie „Jest Taktycznie"), zachowajmy bojową czujność i wytrwałość. Precz z podżegaczami! Postaramy się, żeby w tym i następnym numerze było naprawdę ciekawie!

Zaczniemy od

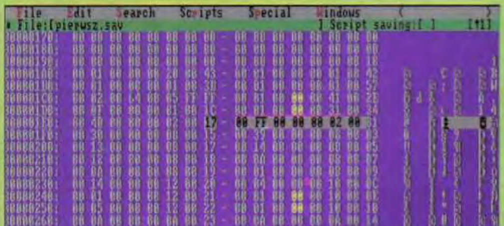
Robinson's Requiem dla PC

Grający w nią nieszczęśnicy często kończą bardzo marnie. Wynika to z ogromu problemów, niemożliwych z reguły do przezwyciężenia dla zwykłego śmiertelnika. Najgorszymi są zaś ubywanie pewnych podstawowych produktów pirotechnicznych służących wyzwalaniu reakcji silnie egzotermicznych (czyli zapałki) oraz nadmierna waga niektórych niesionych przez gracza obiektów.

Gra zapisuje informację o przedmiotach w bardzo skomplikowany sposób. Opis każdego posiadanego przez nas przedmiotu można przedstawić następująco :
xx xx yy yy zz zz ww ww
najczęściej wygląda to jednak tak
00 xx 00 yy zz 00 ww 00
gdzie
xx xx– kod przedmiotu, podamy kilka przykładów :
kod hex – co oznacza
001D – gałęzie
0012 – strzykawka z anti venom serum
0015 – strzykawka z morfiną
0017 – hatchet
0011 – strzykawka z anaestetic
yy – liczba przedmiotów, możemy wpisać dowolną wartość 0000-FFFF, wpisanie 0000 powoduje, że przedmiotu robi się „nieskończenie wiele".
zz zz – waga przedmiotu w dziesiątkach gram, ale zapisywana jakoś od końca (tzn. gdy przedmiot waży poniżej 1kg. to drugi bajt równy jest 00). Najlepiej wpisać 00 00 i wtedy przedmiot nic już nie waży.
ww – kod oznaczający do czego danego przedmiotu można użyć oraz jego aktualny stan (np. dla części garderoby będzie to informacja o tym, czy mamy ją na sobie, czy też w plecaku – nie radzę zbytnio eksperymentować).

Opis pierwszego przedmiotu rozpoczyna się od bajtu o numerze 415 (dziesiętnie).

Ponieważ cały system zapisywania informacji o przedmiotach jest skomplikowany, radzimy ograniczyć się do odciążenia plecaka (przez wpisanie zer w pozycje zz zz) i ewentualnie pomnożenie przedmiotów (przez wpisanie 00 lub FF na pozycji yy). Ewentualnie można wybrać sobie jakiś jeden przedmiot – polecam jakiś w górnym rzędzie okienka plecaka (np ten, którego opis rozpoczyna się od bajtu 487 (dziesiętnie)) i zmieniać jego parametry produkując sobie na przykład nowy przedmiot.



Na screenie widzimy jak odciążono niektóre przedmioty, oraz jak zwiększono liczebność wspomnianego wyżej przedmiotu do wartości FF.

To tyle ode mnie.

Gawron

Pinball Fantasies

W tym kawałku savegamy jakby co nieco nie na temat. Pamiętacie jeszcze taką grę jak „Pinball Fantasies"? Gdzieś tak rok, może półtora temu przez kilka tygodni nie dawało się w redakcji niczego zrobić, bo wszystkie komputery były zajęte i wszyscy grali, grali, grali...

Pinball jest grą przyjemną, ma jednak jedną paskudną wadę – co jakiś czas stalowa kulka, która się odbija, wypada ze stołu przez taki nieduży otwór na samym dole. Wprawdzie po świecie panoszy się kilkadziesiąt trainerów, pozwalających na użycie nieskończonej liczby kul, można zresztą użyć „Game Wizarda", który też powinien dać sobie radę, jednak samo zwiększenie liczby kul nie będzie do końca skuteczne. Niektóre bonusy są do uzyskania tylko pod warunkiem, że wszystkie etapy pośrednie (na przykład dwudziestokrotne wybicie kuli na lewą rampę) zostaną wykonane w czasie grania jedną bilą. Trzeba więc pomyśleć o czymś innym.

Żeby nie przeciągać tematu – daje się. Wprawdzie udało mi się rozgryźć tylko wymienione w tytule „Pinball Fantasies", jednak przypuszczam, że metoda będzie skuteczna w znacznie większej liczbie przypadków. Co należy zrobić?

Otóż gra musi gdzieś mieć zapisane jak ma się zachowywać kula, trafiająca na różne punkty w obrębie stołu. Gdyby udało się znaleźć te dane i w odpowiednie ich miejsce wsadzić informację o tym, że stąd należy się odbić, bila nigdy nie opuści stołu. Problem sprowadza się „jedynie" do znalezienia tych danych i odpowiedniego ich zmodyfikowania.

W przypadku „Pinball Fantasies" wszelkie dane zapamiętane są w plikach z rozszerzeniem PRG (nie będących niczym innym, jak zwykłymi EXE). Gdzieś w okolicach adresu $30AE0 znajduje się tablica opisująca ścianki stołu – jak się okazało po kilku próbach, wystarczy w odpowiednim miejscu zmienić tam kilka bajtów na $FF, by osiągnąć sukces. Niestety, nie jestem w stanie podać dokładnych informacji o adresie, bowiem kopie Pinball Fantasies wydawane w różnych momentach różnią się co nieco wielkością plików, toteż nie sposób ustalić „właściwy" adres do dokonania zmian. Z dwóch wersji jakie posiadamy, tylko plik table3.prg, czyli stół Billion Dollar



Game Show, miał tę samą długość (504758), dlatego podajemy sposób jego zmodyfikowania (na obrazku). U dołu jest wyświetlony plik już po modyfikacji, u góry – przed. Od tego momentu grać można w nieskończoność. Oczywiście przed wszelkimi eksperymentami dobrze jest wykonać kopię pliku, ale o takich oczywistościach aż wstyd przypominać.

Robaquez

Alone in the Dark 2

Niezrównany i niezmęczony Tomek Goraziński podesłał nam znowu skrypcik – tym razem malutki, ale przyjemny w użyciu, do „Alone in the Dark 2". Życzymy miłej zabawy. Przy okazji przypominam – skryptów można używać korzystając z naszego edytora do savegame'ów, który jest dostępny zarówno w naszym BBS-ie, jak i na ostatniej dyskietce shareware, którą można zamówić w Wydawnictwie (patrz str. 37).

Borek

```
;Skrypt do gry ALONE IN THE DARK 2

;zmieniamy plik SAVEx.ITD

[$68C4] ($FF) ($40) życie
[$68B4] ($FF) ($40) amunicja do tompson'a
[$68C6] ($FF) ($40) amunicja do rewolweru
[$6C1E] ($FF) ($40) amunicja do riot gun'a
[$68FC] ($EE) ($50) amunicja do derringer'a
```

Listy

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKO

Żądam zaprzestania publikowania obojętnie jakich rzeczy o Krzysiu Kubeczko!

Muminek

Po konsultacji z kolegą postanowiłem kupić (zgadnijcie!) Commodora. Nie, wcale nie żartuję. Doszedłem do wniosku, że Atari to grat nad gratami. Hasło na dzień 13.04.95 roku: Atari pod koła Ferriari, jak mawiał pan Kleks.

Krzyś Kubeczko (fałszywka)

Pod nazwą naszego związku podpisuje się 25 osób i jak pisałem ostatnio, liczba związkowców wzrasta.

Filip Wyporski
– prezes Międzynarodowego Związku Kontra Krzyś Kubeczko

Ostatnio Krzyś Kubeczko zmylił tropy. Co prawda nie przesiadł się na Commodore, jak sugeruje drugi list (doszliśmy do wniosku, że to fałszywka, bo jest napisany na maszynie i został wysłany prawie w tym samym czasie, co inny list Krzysia pisany odręcznie, a więc niewątpliwie prawdziwy), ale czytelnik Mack the Knife znalazł w piśmie konkurencji dwa pytania o gry na peceta („Metal Mutant" i „Secret of Monkey Island") podpisane Krzyś „Gnom" Kubeczko. Dziwne to wszystko i podejrzane.

AUTORSTWO

Takie świrnięte listy to se sami piszecie?

Mr.Bogus

Nie mamy na to czasu. Zdajemy się na Was, Drodzy Czytelnicy, i jak dotąd się nie zawiedliśmy.

BRAKI

Gdzie do cholery, podział się koniec opisu do gry „Jutland"?

EGOR

Mhm. Tutaj: „(...) możliwości zachowania gry w środku bitwy) i wciąga jak diabli.

Pałcjusz"

CENA

Ile będzie kosztował następny „Top Secret"?

Gamoń

Tego nie wie nikt. Tego nawet najstarsi górale nie wiedzą. W oszacowaniu może Ci jednak pomóc reguła, którą kieruje się nasze wydawnictwo: następny numer nie może być droższy od następującego po nim.

CHOROBY CYWILIZACYJNE

Nie wiem czy to ważne, ale jestem posiadaczem PC 486.

Ghost

Nie masz się czym przejmować. Dzięki szybkiemu rozwojowi medycyny jest to choroba w dzisiejszych czasach całkowicie uleczalna.

CHOROBY CYWILIZACYJNE C.D.

Co to jest SYNDROM DNIA NASTĘPNEGO, jakie są objawy tej choroby i co trzeba robić, żeby zachorować?

Jakub S.

Całość polega na autosugestii. Wystarczy, że pomyślisz ile masz jeszcze do zrobienia jutro lub dziś (jeśli jest poranek). Zadania te zaczynają Cię przerastać. Osiągają wielkość nowojorskiego Empire State Building, a Ty nie masz nawet biletu do Stanów, by się z nimi zmierzyć. Twoje ręce i nogi robią się ciężkie, coraz cięższe, głowa zaczyna Cię boleć, oczy same się zamykają. Jesteś chory! Zgłoś się do najbliższej poradni zdrowia psychicznego!

CZŁOWIEK BEZ TWARZY

Dlaczego Haszaka pozbawiliście TWARZY (za to że nie pije? to jest prawo wyboru)

Rumun Navigator

Otóż zdaniem naszych składaczy (a ten pogląd podziela reszta mafii piwnej, do której w redakcji i przyległościach nie zalicza się tylko niżej podpisany) głowa potrzebna jest jedynie konsumentom piwa. Jak wiadomo od piwa głowa się kiwa, a jeśli się nie pije, to się nie kiwa, więc po co głowa?

DROŻYZNA

Czemu oryginalne gry na CD tak drogo kosztują?

Rari

Takie jest życie. Na jednym krążku chcą zarobić autorzy programu, jego producent, wytwórnia tłocząca płyty CD, państwo, z którego gra pochodzi (podatki od producenta i firmy tłoczącej), nasze państwo, do którego ta gra przyjeżdża (cło), firma dystrybuująca, sprzedawca i jeszcze raz nasze państwo (podatki od dystrybutora i sprzedawcy). Jak się to doda, to odpowiedź stanie się prosta. Na pocieszenie mogę dodać, że wszystkie nowe gry dziś dla Ciebie za drogie już za 5 lat będziesz mógł kupić półdarmo.

DZIWY NATURY

Osobiście i prywatnie muszę pochwalić się (...), że ostatnio nie tylko schudłem o 2 kg, ale także o tyle samo urosłem.

Atomec

Osobiście i prywatnie gratuluję, ponieważ też wolałbym schudnąć o 2 kg niż o 2 m.

DOKOŁA DŻUNGLA

Co się dzieje z trawnikiem Naczelnego? Po takim okresie ciszy przypomina pewnie puszczę!

Tażan

Trawnik Naczelnego rzeczywiście zarósł straszliwie. Ostatnio Naczelny wypuścił swego kota do ogródka i umówił się z nim, że ten wróci o 2 w nocy. Kot wrócił o 4.30. Zabłądził.

KONSOLE

Zróbcie, bardzo was proszę, pismo poświęcone tylko konsolom SEGA i SNES. Coraz więcej takich konsol jest w Polsce. Kupuję „Top Secret"z nadzieją, że tam coś znajdę, lecz za dużo tam nie ma.

NN

My robimy, co możemy, ale jak na razie oficjalni dystrybutorzy traktowali nasz rynek nieco niepoważnie wypuszczając trzy tytuły na krzyż. Wiem, że na giełdach gier zatrzęsienie, ale nie godzi się popierać piractwa. Z ostatnich rozmów, jakie przeprowadziliśmy z przedstawicielem Nintendo usłyszeliśmy, że ma się to zmienić. Czas pokaże, co z tego wyjdzie i czy starczy tego na zrobienie oddzielnego pisma.

NIEKOMPATYBILNOŚĆ

Słuchajcie! Chcę kupić sobie Amigę i chcę pisać programy i gry dla Atari 65XE. Mam do was parę pytań:

1. Czy można na A500 pisać programy lub gry na Atari 65 XE?
2. Jeśli tak, to jaki najlepszy byłby do tego program?
3. W związku z tym czy trzeba by dokupować więcej niż 1 MB?

Konius

Z krzyżówki słonia z żyrafą nigdy jeszcze nie wyszła żyrafa. Nie wiemy, co może wyjść z oprogramowania Atari XE na Amidze. Wiemy za to, co wyjść nie może: działający na Atari program.

PATOLOGIA

Na terenie mojego miasta istnieje od 1801 roku, jak PZU, Klub Samotnych Striptizerów Kaszubskich.

Sienia

Uważamy, że samotny striptiz jest taką samą patologią jak picie do lustra, a występowanie go w postaci chronicznej (od 1801 roku) to jeszcze jeden dowód na niesprawność naszej służby zdrowia.

POMYŁKA?

Przysłaliście mi „Top Secret" za nic ponieważ za tipsy już swoje dostałem, a żaden z moich opisów nie był jeszcze drukniety, więc co robić? Czy mam go odesłać, czy go sobie zostawić.

Franko the Crazy Patałach

Wygrałeś w naszym supertajnym konkursie! Tak tajnym, że sami nie wiedzieliśmy o jego ogłoszeniu. Drugą nagrodą, którą również zdobyłeś, jest możliwość zdecydowania czy nagrodę nam odeślesz, czy zostawisz sobie.

PROJEKTY

Nie myślicie przypadkiem nad utworzeniem kolumny „HELP-ów" na zasadzie: Czytelnicy pytają, redakcja odpowiada?

Jezus

Na razie tylko myślimy. W niedalekiej przyszłości może będziemy mogli zrobić coś więcej niż tylko myśleć, ale nie należy się tego spodziewać prędzej niż po wakacjach.

SĄSIEDZKIE SPRAWY

Z moim komputerem coś się dzieje. Jak go włączyłem i wentylator ruszył, to pranie u sąsiadki wyschło. Poradźcie coś, błagam!

NN

Za każdym razem, gdy włączasz komputer powinieneś uprzedzać sąsiadkę, by nie rozwieszała prania.

SPISKOWA TEORIA DZIEJÓW

Zdajecie sobie sprawę, że jesteście tylko PIONKIEM na tym świecie?

Krzyś Kubeczko

Przyznam, że dotąd nie zdawaliśmy sobie z tego sprawy. Ale spróbujmy skojarzyć kilka faktów. Czy wiesz kto kierował zamachem na Kennedy'ego, zabójstwem Olofa Palmego, czyim pachołkiem jest Shoko Asahara? Wreszcie czy wiesz kto wygra w tym roku wybory prezydenckie w naszym kraju? My nie wiemy, więc chyba masz rację.

XYWA

Nie wiem, co należy wpisać w rubryce ksywa (xywa).

Andrzej K.

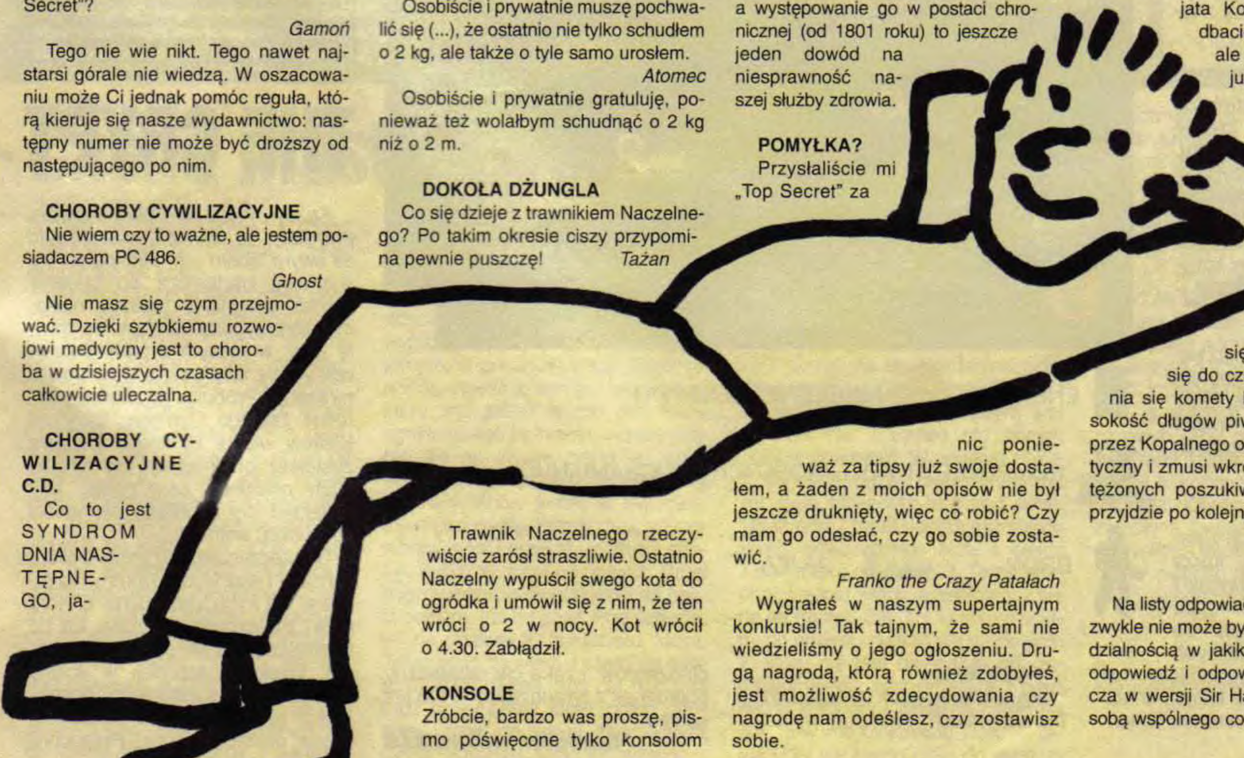
W rubryce owej należy wpisywać jak chcielibyście się podpisywać, gdybyście nie dostali na chrzcie tak, jak żeście dostali.

ZNIKAJĄCY PUNKT

Od dawna nie ukazała się facjata Kopalnego. Wiem, że dbacie o prestiż gazety, ale młodsze pokolenie już nie wie jak on wygląda.

Fred Killer

My właściwie też już nie wiemy jak on wygląda, bo częstotliwość jego pojawiania się w redakcji zbliżyła się do częstotliwości pojawiania się komety Halleya. Jednak wysokość długów piwnych zaciągniętych przez Kopalnego osiągnęła poziom krytyczny i zmusi wkrótce redakcję do wytężonych poszukiwań, chyba że sam przyjdzie po kolejną pożyczkę.



Na listy odpowiadał Sir Haszak, co jak zwykle nie może być łączone z odpowiedzialnością w jakikolwiek sposób, gdyż odpowiedź i odpowiedzialność, zwłaszcza w wersji Sir Haszaka, mają tyle ze sobą wspólnego co pytanie i pyton.

CZYTELNICY NADESŁALI

Mamy czerwiec, koniec roku szkolnego, promocje do klasy następnej (lub ich brak...), aż nie chce się pisać wstępniaka do naszej ulubionej rubryki...

Dziś prezentujemy Wam opisy do gier „Jurassic Park" (wersja na Nintendo) oraz „The Crypt" (C64). Autorzy otrzymują książki oraz roczną prenumeratę TS.

Korzystając z okazji, chcę sprostować pewną nieścisłość, która wkradła się do mojego komentarza miesiąc temu: otóż autorzy opisów w numerze majowym też otrzymują roczną prenumeratę, czego bodajże nie napisałem. Ale nie znaczy to, że zapomniałem. I jeszcze jedno: piszcie wyraźnie!!! Nie jestem na przykład pewien, czy nie przekręciłem nazwiska Grzegorza Indrunasa (or something).

Życzeniami miłych wakacji żegna się

Kaczor

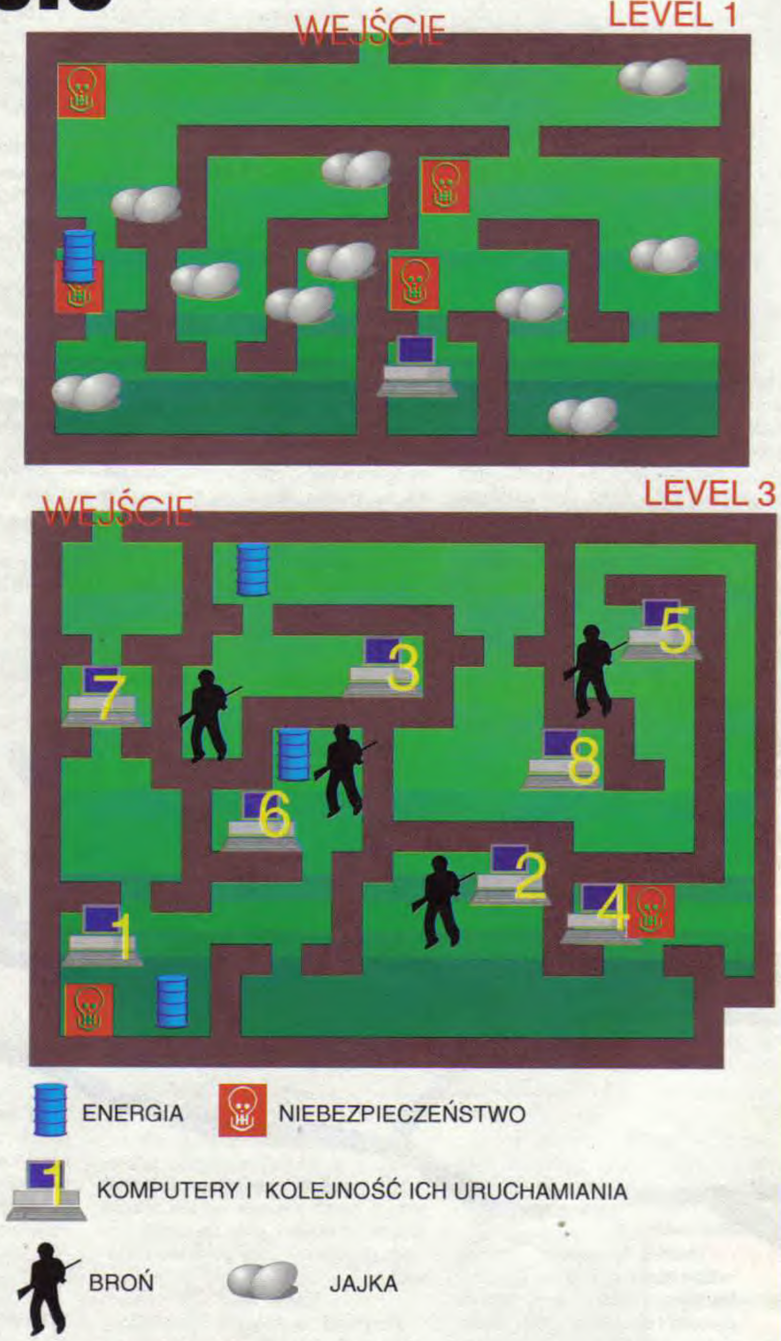
Jurassic Park

Nie będę opowiadał historii, bo każdy chyba oglądał film Stevena Spielberga pt. „Jurassic Park". Przejdę zatem od razu do rzeczy:

POZIOM 1:
Najpierw weź kartę magnetyczną. Później zabierz wszystkie jajka porozrzucane po całym terenie, w tym i te w budynkach. Następnie otwórz wejście do Parku Jurajskiego i wejdź doń.

POZIOM 2:
Zbierz jajka i idź do wybiegu dinozaurów. Tam zrób to, co zwykle (*hm... – red.*). Następnie będziesz płynął pontonem. Dopłyniesz nim do miejsca, gdzie stoczysz walkę z tyranozaurem.

POZIOM 3:
Weź kartę magnetyczną. Zbierz to, co zwykle (jajka). idź do budynku, przy którym zaczynasz grę, gdzie musisz włączyć wszystkie przełączniki. Idź do drugiego budynku i włącz komputery w kolejności podanej na mapie.



POZIOM 4:
Znowu jajka. Idź do budynku po prawej i zabierz ładunki wybuchowe, które zostawić musisz w trzech jaskiniach w oznaczonych miejscach.

POZIOM 5:
Idź po pomostach zbierając jajka (*co to, kurza ferma, czy Park Jurajski? – red.*), aż dojdziesz do statku. Teraz wejdź do dwóch kajut, w których zbierzesz... no zgadnijcie co? Następnie wejdź do kajuty, w której uzyskasz połączenie radiowe.

POZIOM 6:
Po zebraniu jajek na dziedzińcu i w budynkach, oraz przy wybiegu dinozaurów, czeka cię ostateczny pojedynek z tyranozaurem. I to już koniec.

Grzegorz INDRUNAS

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Mamy już mocno zaawansowany czerwiec, czyli masę słońca, dużo wolnego czasu i spokój. Dla tych, których pogoda zmęczyła tak, że nie są w stanie przekroczyć fizycznej granicy ruszenia się z miejsca proponujemy dobrą książkę (czasami dzięki niej łatwiej zasnąć). W ramach tych życzeń naszym trzydziestu wylosowanym Czytelnikom przyznajemy takie właśnie ciekawostki ufundowane przez zaprzyjaźnione z nami wydawnictwo ISKRY. Przypominamy, że szansę wygrania owych dzieł ma każdy, kto przyśle do nas list, paczkę, bądź dowolną inną przesyłkę, z pełnym adresem nadawcy. Tym razem losowania zwycięzców dokonała (Kaczor nie zdołał) komisja w składzie: Emilus i Borek. Wszyscy szczęśliwie wylosowani otrzymują w tym miesiącu jedną ze wspaniałych książek, wśród których znalazły się: pierwszy tom „Encyklopedii Rocka", wspaniale wydana „Wyspa Skarbów" Verne'a, książki z cyklu „Amber" Rogera Zelaznego oraz trzy tytuły serii fantasy Gene'a Wolfe'a.

Redakcja

Lista nagrodzonych:

Paweł Józefacki, Poniatowa; Agata Karolina Łoboda, Kraków; Roman Grygier, Pszczyna-Ćwiklice; Mariusz Pawłonka, Ryki; Artur Borkowski, Orneta; Janusz Wyrzykowski, Bydgoszcz; Eleonora Marcinkowska, Malbork; Łukasz Kopciuch, Wrocław; Jacek Siekierski, Warszawa; Maciej Łuczka, Zamość; Adam Nikiforow, Krosno; Bartosz Olcha, Warszawa; Karol i Marcin Wiśniewscy, Skaryszew; Łukasz Gieroń, Tychy; Krzysztof Niziałek, Prabuty; Michał Ziółkowski, Ostrowiec; Maciek Żywioł, Kraków; Paweł Meyer, Gdynia; Jacek Kazimierkowicz, Strzelin; Andrzej Klimek, Łódź; Rafał Gibalski, Kielce; Dawid Legierski, Ustroń; Marek Miciak, Przemyśl; Patrick Walczyk, Bytom; Andrzej Ożóg, Ruda Śl.; Kurek Krzysztof, Lublin; Łukasz Zamęta, Brzesko; Maciej Kaczmarski, Drawsko Pomorskie; Krzysztof Gołębiewski, Gdańsk-Wrzeszcz; Krzysztof Stęplowski, Trzebnica.

THE CRYPT

Każdy młody chłopiec uwielbia przygody. Ty również, wyjeżdżając ze swym ojcem – archeologiem na wyprawę badawczą do starego zamku, pragnąłeś przeżyć niesamowitą przygodę. Zostając na chwilę sam, w jednym z pomieszczeń odkrywasz schowek, a w nim piękny klejnot. Próbując go zabrać, obudziłeś Starego Demona, który od wieków władał zamkiem. Za karę zostajesz przeniesiony do mrocznych podziemi zamczyska, aby zmierzyć się z siłami ciemności i odzyskać wolność...

Grę zaczynasz w krypcie. Otwórz skrzynię i weź klucz. Trumny nie otwieraj, bo wypuścisz ducha. Otwórz drzwi znalezionym kluczem. Idź do pomieszczenia po przeciwnej stronie. Wepchnij schodek w ścianę i przejdź do sąsiedniego pokoju. Wejdź po utworzonych schodkach i weź następny klucz. Przepchnij

Miami Vice

No tak, spaprałeś złapanie Białego Rica – największego handlarza koką, herą i haszem na wschodnim wybrzeżu. Właściwie to nie była Twoja wina, tylko Wydziału Narkotykowego, który przeprowadził akcję nie mając dokładnego rozeznania terenu oraz nie do końca rozpracowanych handlarzy i pośredników. Mówi się trudno.

Na razie, zanim sprawa przycichnie, powinieneś ze swoim kumplem gdzieś się na jakiś czas zaszyć. Doszliście do wniosku, że przez pewien czas nie będziecie zajmować się wielkimi sprawami. Wydział przydzielił Was od ścigania ulicznych handlarzy i drobnych dystrybutorów. Przydzielono wam czarny, służbowy samochód, który Ty masz prowadzić po krętych i niebezpiecznych ulicach Miami. Macie jeszcze na dodatek mapę z zanaczonymi miejscami, gdzie mogą się znajdować przestępcy.

Więc do dzieła i pamiętaj, że ta robota nie może nie wyjść. Od tego jak się spiszecie zależy życie tysięcy uzależnionych nastolatków w Miami, bowiem każdy z nich może pewnego dnia przedawkować. Powodzenia!

Teraz kilka uwag o samej grze. Czasem na początku ekran miga, należy wtedy wcisnąć lewy shift. Kierowanie samochodem jest zajęciem bardzo precyzyjnym. Zawsze, przy odpowiednim ustawieniu można jechać na trzeciego. Nie należy wchodzić w zakręty tak, żeby jechać przy samym krawężniku, ponieważ wtedy wszelkie próby skręcenia kończą się kraksą. Gdy już się to jednak zdarzy, trzeba wjechać na jakieś skrzyżowanie i wymanewrować. Nie należy również wjeżdżać w resztki rozwalonych samochodów, ani strzelać do samochodów, gdy przejeżdżają bardzo blisko – to także kończy się nieszczęśliwie.

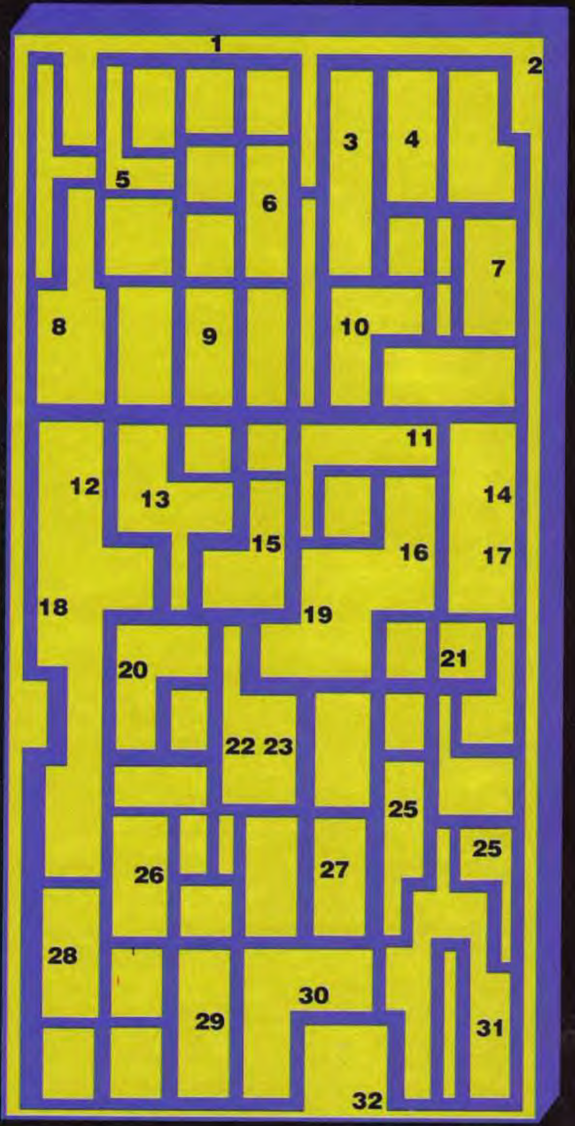
Steruje się za pomocą joysticka. Naciskając fire zmienia się kolor wskaźnika na dole ekranu z fioletowego na turkusowy. Kierunek strzału symbolizuje „palec" wskazujący. Jeżeli chcemy strzelać przed siebie, to „palec" powinien być skierowany w prawo, aby go tak ustawić należy pchnąć joya do przodu, żeby strzelać do tyłu trzeba przechylić joya w tył. Ruchem w prawo skierujemy „palec" na siebie, przez co będziemy strzelać z prawego boku samochodu. Wszystkie te czynności wykonujemy, gdy wskaźnik jest turkusowy.

Gdy stoimy przed hotelem czy barem do którego zamierzamy wejść, poprzez wychylenie joya w lewo przechodzimy do wyboru postaci. Przy sylwetce samochodu znajdują się dwie strzałki, które co chwila są podświetlane, wybierając lewą będziesz sterował Sonym. Jeżeli naciśniesz fire, gdy żadna ze strzałek nie jest podślona, wyjdziesz z tej opcji.

To wszystko o sterowaniu grą. Jak najmniej kraks i jak najwięcej bandziorów życzy:

prof. Szczawik

01 – MILTON HOTEL
02 – ACHE HOUSE
03 – STAR HOTEL
04 – PALACE CASINO
05 – JOES BAR
06 – PALM CLUB
07 – OCEAN HOUSE
08 – CITY HALL
09 – PARK HOTEL
10 – MIAMI HOTEL
11 – MURK CLUB
12 – FLAG HOTEL
13 – GOZNO CLUB
14 – UCL HOUSE
15 – VINES BAR
16 – ROYAL CASINO
17 – INDIA HOUSE
18 – SMARK CLUB
19 – SIERRA HOTEL
20 – DIXIE BAR
21 – SAUFER BAR
22 – STATE HOTEL
23 – POPS CLUB
24 – GRAND CASINO
25 – ISLAND BAR
26 – LAMP BAR
27 – STORK CLUB
28 – EAGLE HOTEL
29 – HOSPITAL
30 – SAMS BAR
31 – RICO HOUSE
32 – FAST BAR



– Castle Master II

schody na drugą stronę i idź tam. Teraz możesz zjeść jedzenie znajdujące się na półce.

Idź teraz do pomieszczenia obok krypty, weź posiłek i zniszcz latający stół i krzesło. Otwórz główne drzwi w korytarzu. Z tego pomieszczenia weź diament i idź prosto. Jesteś w grocie. Otwórz drzwi i przejdź dalej. Wejdź po schodach z poz. 6. na 5. Wejdź w drzwi po prawej. Przez ciasny tunel dostaniesz się do wąwozu – ogromnego i głębokiego pomieszczenia. Przejdź po kładce do drzwi. Uważaj, nie spadnij! Przez pusty pokój dostaniesz się do następnego, stąd można jechać windą. Spadając przez dziurę w podłodze wylądujesz piętro niżej. Rozwal krzesło, weź prowiant, odblokuj drzwi rzucając kamieniem i otwórz je. To pomieszczenie zawiera zewnętrzną obudowę kabiny windy i kamień, który przesuwasz pod drugi, wiszący na linie. Aby to zrobić, musisz mieć maksimum sił. Teraz wejdź do kabiny windy. Tu zniszcz płytę schowka i weź klucz. Przyciśnij najwyższy przycisk na tablicy po lewej stronie, a po chwili znów zjedź na parter. Wyjdź z windy i weź klucz, który znajdziesz wśród odłamków zgniecionego kamienia. Windą dostań się na drugie piętro (4 poz.). Weź diament i przejdź do następnej komnaty. Znów jesteś w wąwozie, ale piętro wyżej. Pchnij słup, aby utworzył most i przejdź na drugą stronę. Wejdź w drzwi po prawej. Tunel doprowadzi cię do schodów na trzeci poziom. Idź na górę. Pod schodami na poziom 2, znajdziesz klucz. Teraz wróć do windy i wjedź na piętro 3. Zabij ducha, aby nie tracić sił i idź dalej, przez tunel, gdzie pierwsze drzwi po lewej zaprowadzą Cię do wąwozu. Dalej idź prosto.

W tym pomieszczeniu zestrzel latającą trumnę i weź jedzenie. Dźwignia w ścianie otwiera tajne przejście po przeciwnej stronie. Prowadzi ono do groty. Obróć się w lewo (uważaj, stoisz na wąskiej półce) i czołgając się, spadnij niżej. Weź klucz ze ściany i idź przez drzwi. Z następnego pomieszczenia zabierz posiłek i diament. Otwórz drzwi, przejdź przez tunel i wąwóz. Drzwi na drugim końcu półki doprowadzą Cię do schodów. Idź na poziom 3. W pierwszym pomieszczeniu znajduje się znowu posiłek i diament. W wąskim pokoju, po lewej widzisz dwie pary drzwi. Na razie otwierasz te przed sobą. Teraz przez tunel dostaniesz się do windy. Zjedź piętro niżej i wejdź z powrotem na piętro 3. Teraz stań przy wejściu windy, a znajdziesz się na jej dachu. Zabierz klucz ze ściany po prawej i dostań się na poziom 2, który nie jest osiągalny, gdy jedziesz windą. weź prowiant z pierwszej komnaty i przesuń cegłę na bok, aby nie blokowała filarów. Teraz udaj się piętro niżej do wąskiego pomieszczenia, otwórz drzwi po lewej (uważaj, mogą Cię zabić!). Przepchnij filary w górę i zostawiwszy otwarte drzwi w pokojach wróć piętro wyżej. Wejdź po kolumnach, weź skarb i klucz. Dalej, po otwartych drzwiach przejdź na drugą stronę. Przy odległych drzwiach, znajduje się klucz. Następnie wracaj na sam dół. W komnacie „przepychanych schodów" zabierz klucz ze skrzyni. Wracaj na górę, na poz. 1. W kolejnym pomieszczeniu czeka Cię walka z potworem o trzech głowach. Aby go zabić, rzucaj kamieniami najpierw w prawą, później lewą i w końcu w środkową głowę. Idź dalej. Otwórz drzwi w komnacie z główną bramą. Po eksterminacji wszystkich duchów wyjdź przez okno. W okienko przy bramie rzuć kamień. Jesteś wolny.

Piotr JAWORSKI

Komputer: Commodore 64

Tipsy

IBM PC

ALONE IN THE DARK 2 / Wojtecki
Szabla jest przydatna do przechodzenia przez niektóre ściany.

COMMANDER KEEN / Killer
Naciśnij T+A+B - dostaniesz parę strzał.

CONQUEST OF THE LONGBOW / Wojtecki
Hasło otwierające skrzynkę biskupa, to DESIGNO.

DAVE / Bartek Sucharek
W piątym etapie wejdź na drzewo i skocz w lewy górny róg za ekran. Znajdziesz się w WARP ZONE.

DESCENT / Mikhnal Nuke
W trakcie gry hasło GABBAGABBAHEY uaktywnia kody:
TWILIGHT – doładowanie osłon
RACERX – nietykalność
SCOURGE – broń na maksimum
MITZI – wszystkie klucze
GUILE – chwilowe niewidzialność
FARMERJOE – pytanie o nr levelu
Przy nietykalności nie działają bonusy itp. RACERX trzeba powtarzać po przejściu każdego levelu.

PUZZLES (PENTHOUSE) / Killer
Jeżeli chcesz układać inne panienki wejdź do okienka PICS i naciśnij ALT+M - 6 nowych dziewczyn.

RAILROAD TYCOON / Marcin Grzybowski
Wciśnij F1 i kilka razy $ – dostajesz masę pieniędzy.

RESCUE RANGERS HEROES / Bartek Sucharek
W czasie gry naciśnij dwa razy ESC i raz F1 – zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

SEAL TEAM / Marcin Grzybowski
Gdy na celowniku masz przeciwnika, rzuć granat z gazem (M-7), a potem wydaj rozkaz SEARCH.

SETTLERS, THE / Marcin Grzybowski
Jeśli chcesz wiedzieć gdzie możesz wybudować budynek, naciśnij dwoma klawiszami myszy na ikonie.

SIMANT / BJ Ambroży z Dąbrowy
Ciekawe efekty uzyskuje się wpisując podczas gry hasła: Rond, Joke, Hole, ERAD, OOps, Will.

STRIKER / Wojtecki
Naciśnięcie ALT+F1+INSERT powoduje zatrzymanie graczy przeciwnika na 15 sekund.

THE INCREDIBLE MACHINE / Killer
Hasło DOPA – dostęp do wszystkich plansz.

THEME PARK / Kitana
Jeśli chcesz otrzymać tytuł najlepszego przedsiębiorcy, to 29 grudnia (29 DEC) pobierz jak najwyższy kredyt. Nagroda jest twoja, a kredyt spłacisz po jej otrzymaniu.

THEME PARK / Moniuszko
Gdy rozpoczniesz budowę nowego parku, przejdź na poziom średnio trudny do działu badań i daj na nie tyle forsy, ile chcesz. Teraz wejdź na łatwiejszy poziom. Badania będą postępować, ale nie będziesz musiał prowadzić negocjacji z pracownikami.

TOM & JERRY / Przemek Użarowski
W mysiej norze stań przed pułapką z pomidorem i poczekaj aż kot wrzuci dynamit. Wtedy od razu rzuć w niego pomidorem – dużo punktów.

UNIVERSE / Wojtecki
Drzwi w pokoju sylfiny i te na które ona pokaże, otwórz łomem.

WARLORD / BJ Amroży z Dąbrowy
Wciśnij ALT+F2 – niespodzianka.

XENOBOTS / Marcin Grzybowski
Gdy pomiędzy centrum Twoim i przeciwnika są góry, przełącz roboty na sterowanie ręczne inaczej będą tam grzęzły. Do wrogich scorpionów można podchodzić bez obaw na odległość 1200m (zasięg działka) gdyż w ogóle nie używają rakiet.

AMIGA

ACTION FIGHTER / Piotr Leśnikowski
Wpisz się w High Score jako zbackdoor – nieśmiertelność.

ALIEN 3 / Mr. Fanta (Dymek)
Zrób pauzę, przytrzymaj F1 i naciśnij lewy przycisk myszy. Ekran stanie się zielony. Po wyłączeniu pauzy – N skipper leveli.

ALIEN WORLD / Dean
Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE – G rakiety, a N – życia.

AQUAVENTURA / Piotr Leśnikowski
Przy wyborze opcji wciśnij CTRL+F10+FIRE. T - następna plansza.

ARMALYTE / Rafał Pietras
W trakcie gry wciśnij pauzę i wpisz DELTA 3 – nieśmiertelność.

ASSASSIN / Rafał Pietras
W High Score wpisz się jako Midan – zaczniesz od levelu na którym skończyłeś.

CHAMPIONSHIP MANAGER / Piotr Leśnikowski
Gdy zostaniesz poproszony o wybór swojego charakteru, wybierz ARROGANT i wpisz się jako MR BULAGA. Dostaniesz 30 000 000.

CRAZY CARS 3 / Dean
Na starcie wpisz KOP. Kod do pieniążków 19B37.

DARKMAN / Ninja
Wpisz podczas gry MEACULTA a otrzymasz nieśmiertelność.

DARKSIDE / Rafał Pietras
Kombinacja klawiszy 2+8+Fire – zdjęcia programistów.

DESERT STRIKE / pantera
Jako password wpisz hardcase – nieskończona amunicja.

DOMINATOR / Ninja
Wpisz w High Score SHAFT w celu uzyskania nieskończonej liczby żyć.

DYNAMO / Ninja
W High Score trzeba wpisać PURPLE RAIN – otrzymasz nieśmiertelność a poza tym możesz skakać po levelach klawiszami + i -.

ELVIRA 2 / Mr. Fanta (Dymek)
Naciśnij C+T+B+A+Z+oba przyciski myszy w garderobie.

EXOLON / Rafał Pietras
Wpisz w trakcie wyników AD ASTRA – nieskończone życie.

F-117 A / Piotr Leśnikowski
Będąc w pobliżu celu wciśnij U.

FOOTBALL GLORY / Przemysław Telerz
Gdy sędzia pokaże ci czerwony kartonik, włącz autofire i skieruj drążek w jego stronę – będziesz mógł się na nim wyładować.

GALAGA / Buśka
Po katastrofie Twojego statku pojawia się opcja „Continue". Wtedy wciśnij jak najszybciej fire – nie stracisz strzału, pieniędzy i punktów.

GHOST'N'GOBLINS / Rafał Pietras
Na obrazku z informacjami o autorach gry wpisz DELBOY – nieśmiertelność.

HARE RASING HAVOC / Rafał Pietras
kombinacja SHIFT+ALT+CTRL+F5 przenosi na następny poziom.

HIRED GUNS / Dean
Podczas gry wpisz AMIGA – nieśmiertelność i maks. amunicji. CHRISTINA – energia.

HOLLYWOOD POKER PRO / Rafał Pietras
Po wybraniu panienki i ukazaniu się jej obrazka z lewej strony naciśnij SHIFT+H+F9 i nie puszczając tych klawiszy naciśnij trzecią ręką dwa razy przycisk DROP na ekranie. Przeciwniczka posłużnie odda część garderoby. Za drugim razem DROP wciska się tylko raz.

HYBRIS / Piotr Leśnikowski
W High Score wpisz się jako COMMANDER. Uruchom grę i wciśnij F10. Teraz F1-F5 zmienia broń, a F8 zmienia levele.

INT. KARATE / Piotr Leśnikowski
Daj się uderzyć i wciśnij pauzę – nieśmiertelność.

JET STRIKE / Maciek Żmuda
Przed startem wciśnij żółty klawisz – podjedzie do ciebie wóz z uzbrojeniem.

LEANDER / Piotr Leśnikowski
Po wpisaniu kodu do poziomu dopisz hasło LTUS – zyskasz odporność na śmiertelne ciosy. Klawiszami F1-F8 wybiera się broń.

MORTAL KOMBAT 2 / Bogusik
W głównym ekranie wpisz QIOAFBNQIOA – ekran mignie na zielono i nie będzie krwi ani fatality.

MOTOR HEAD / Piotr Leśnikowski
Zatrzymaj grę klawiszem F1 i wpisz BOMBER. Teraz naciśnięcie * z klawiatury numerycznej zabija przeciwników, a podwójne naciśnięcie przenosi o etap dalej.

1942 / Mr. Fanta (Dymek)
Przyciśnięcie klawisza 1 daje chwilową nieśmiertelność.

MYTH / Dean
Wpisz w czasie gry SNUFFLECAKE – nieśmiertelność.

NEW ZEALAND STORY / Rafał Pietras
Na ekranie tytułowym wpisz FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT – nieśmiertelność. Klawiszem HELP przeskakujesz etapy.

OIL IMPERIUM / Piotr Leśnikowski
Wpisz swoje imię jako HEROLD, dostaniesz 1 000 000 $.

POLICE QUEST / PFEIL ERROR
Korzystając z telefonu wykręć 209-683-6858.

PREMIERE / Rafał Pietras
Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS, teraz wpisanie CHEAT daje nieśmiertelność.

Witejcie, witejcie ...

Dzisiaj jestem chory na ciele i umyśle, więc nie należy się mną przejmować. Tipsy pisze w przerwach pomiędzy kolejnymi zaliczeniami. Śpię po 3 godziny na dobę, piję jedną kawę za drugą i tylko patrzeć jak umrę...
Moi państwo, w tym numerku Amigowcy padli na twarz. Tak mało nie przysłali od roku. Jeżeli nie weźmiecie się do roboty, to źle się będzie działo z Amigą. Pecetowcy robią, co mogą i przysyłają tyle materiałów co zwykle, czyli przeciętnie. Niezwykle płodni za to są użytkownicy Commodore i konsol. Sporo tego się nazbierało, zresztą zobaczcie sami.
Przypominamy wszystkim starym i nowym czytelnikom TS, że opublikowane materiały są nagradzane. Jednakże aby jakikolwiek tips lub kod został zamieszczony w rubryce T'N'T musi być podany dokładny adres oraz imię i nazwisko, nie ksywa (poczta nie chce tego od nas przyjmować). Za każdy opublikowany tekst, jak na razie, wysyłamy bezpłatny numer TS. I to by było na tyle ze spraw różnych.
Ledwo żywy **Wiewiór**

& kody

ROLLING RONNY / Piotr Leśnikowski
Zamiast imienia wpisz CHEAT – nieśmiertelność.

SKELETON KREW / Maciek Żmuda
Gdy zbierzesz pieniądze, oddal się od tego miejsca, aż zniknie ci z oczu. Teraz wróć z powrotem, czasami będą tu znowu.

SKELETON KREW / Maciek Żmuda
Na Marsie pójdź w prawy–górny róg ekranu, przejdź przez kładkę i idź w prawo aż do krawędzi zjazdu. Pod jego osłoną podążaj w prawy-górny róg, aż miniesz rzeczkę i zakręć w lewo – 2 dodatkowe życia i kasa.

SKELETON KREW / Maciek Żmuda
W 3 etapie dżungli wejdź na ostatni stopień pierwszych spotkanych schodów i zleć w lewo – dodatkowe życie.

STARGLIDER / Piotr Leśnikowski
Wciśnij spację i wpisz JS ARG S - jesteś nieśmiertelny, masz nieskończenie wiele paliwa, osłony nie zużywają się a klawiszem P dodajesz sobie rakiet.

STORMLORD / Piotr Leśnikowski
Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy i fire w joysticku. Po uruchomieniu wciśnij spację i wpisz MNBVC – nieograniczona liczba żyć, a klawiszem A przeskakujesz etapy.

EDD THE DUCK / Patrick Walczyk
Efekt skakania po poziomach uzyskujesz wciskając lewy przycisk myszy.

IVANHOE / Patrick Walczyk
Wpisz H IS THE BEST i naciśnij DELETE – wszyscy znikną.

LOGICAL / Patrick Walczyk
Wpisz THE FINAL CUT – edytor plansz. Wpisz HUGO SAYS i nr levelu – przeskok na dany poziom.

PREHISTORIC / Patrick Walczyk
W planszy zimowej wchodź do każdej jaskini i zabijaj każde zwierzę inaczej na planszy z lotnią pojawi się napis NOT ENOUGH FOOD i będzie trzeba wrócić.

ROBINSON'S REQUIEM / Patrick Walczyk
Gdy zdobędziesz nóż od ROBINSONA i skrzynię z rozbitych części statku w górach, wróć nad jezioro – tu z liści gruszki możesz zrobić sobie nakrycie głowy używając nici. Wodę wlej do bidonu i oczyść ją specjalną tabletką z apteczki.

STORMLORD / Patrick Walczyk
Gdy pojawi się opcja wyboru roli, wpisz 4 razy DRAGONBRIDGE. Teraz zatrzymaj grę a klawisz I sprawi, że będziesz nieśmiertelny.

ALERT BEAST / Huk Sylwester
RESTORE – następna plansza. SHIFT – zmiana w bestię.

ARKTYCZNE POLOWANIE / Tango
Hasła AMERYKA, AFRYKA, EUROPA pozwalaja zacząć od 5 planszy.

BAGGITMAN / Stawicki Leszek
POKE 19013,189: POKE 22235,5: POKE 22236,255 – nieśmiertelność.

BANK&MARSH / Tomasz Jamroz
C= – skipper leveli.

BATMAN – PART 1 / Huk Sylwester
Do naprawy bat-komputera potrzebne są narzędzia. Aby je uruchomić włóż dyskietkę.

BEACH HEAD / Stawicki Leszek
Poke 8289,99 – nieśmiertelność.

BLUE BARON / Stawicki Leszek
Lecąc na samej górze ekranu przelecisz większość leveli bez uszczerbku.

CARNAGE / Tango
Jeżeli chcesz wygrać to kupuj tylko lepsze silniki.

Gdy naciśniesz znak = podczas treningu, automatycznie ustawiasz się na wprost lotniska.

FREDDY'S FIENDSH / Poźniak Paweł
Gdy będziesz skakał z trampoliny i zacznie świecić napis SUAN, naciśnij fire.

GHOULS'N'GHOSTS / Andrzej Ożóg
Jeśli zauważysz pojawiającą się skrzynię, zestrzel ją. Pojawi się czarodziej i zamieni cię w kaczkę, która przez chwilę będzie nieśmiertelna.

GIANA SISTERS / Stawicki Leszek
Nie wzięcie lizaka dającego życie powoduje, że można chodzic po ogniu.

GENIE / Darek „SHAQ" Borowski
Klawisz + dodaje żyć i przenosi na następny level.

LAST NINJA II, THE / Poźniak Paweł
Aby zabić panterę musisz dać jej zatruty udziec.

LED STORM / Tomasz Jamroz
Joy do siebie+fire – zmieniasz pojazd w motocykl.

MADRAX / Piotr Ożóg
Aby ukończyć grę należy zebrać sześć posążków boga Thora.

STORMTROOPER / Piotr Leśnikowski
W tabeli wyników wpisz się jako JAMES CAMERON. Teraz w czasie gry klawisz F7 dodaje żyć.

STREET HASSLE / Bogusik
W trakcie gry wpisz FRANCO I DOMAN – nieskończona liczba żyć.

STRIP POKER CD32 / Baniak
Wpisz swoje imię jako INDIGO – ulegnie ci każda dziewczyna.

SUPER CARS / S.W. IRA
Wpisz RICH a dostaniesz 500 000 $.

STREET FIGHTER II / Patrick Walczyk
Npisz ATIENCE i wciśnij P - energia : Na ekranie tytułowym wpisz STREET CHEAT, teraz HELP'em przechodzisz walki.

WOLFCHILD / Patrick
Przed rozpoczęciem gry wpisz THE PERFECT KISS – nieskończona ilość broni i amunicji. Wpisanie SOULPSYCHEDELICIDE daje nieskończoną ilość energii.

CHAMONIX CHALLENGE / Tomasz Jamroz
Gdy jesteś na prostej drodze i zaczyna wiać wiatr, wciśnij RETURN i świecącym punktem naceluj na alpinistę. Naciśnij fire i wybierz opcję walkman. Poczekaj chwilę – już nie wieje.

MOONFALL/ Łysy
Towary zawsze kupuj w POWER PLANT lub MOONBASE, a sprzedawaj w FACTORY i REMUS BASE. Najkorzystniej sprzedasz towar w HUMAN BASE (x=1804, y=901).

MUTANT TURTLES, THE / Piotr Ożóg
Jeśli straciłeś wszystkie życia i chcesz grać dalej od miejsca, w którym zginąłeś, to naciśnij fire w drugim joy'u.

UNDER PRESSURE / Piotr Leśnikowski
Wpisz GRYMALKIN. Teraz klawisze F1-F4 przenoszą po etapach.

VIZ / Rafał Pietras
Podczas wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS i wciśnij return. Klawisze 1-5 przenoszą po etapach.

ATARI ST

CAPTAIN DYNAMO / Patrick Walczyk
W High Score wpisz PURPLE RAIN

CARDIAXX / Patrick Walczyk
Spauzuj i wpisz RACHEL, teraz wystarczy SHIFT+H.

CREATURES / Patrick Walczyk
Wciśnij P i wklep A FINE KETTLE OF FISH – nieśmiertelność.

8-BIT

AMSTRAD

TOP GUN / Marek Lis
Jeśli jesteś pewien, że komputer Cię zestrzeli, zacznij spadać. Podążając za Tobą komputer rozbije się. W ten sposób zaliczysz kolejnego przeciwnika.

TEMPEST / Marek Lis
Kiedy pojawi się napis PRESS ENTER TO START naciśnij Q. Będziesz mógł wybrać dowolny level od 1 do 100.

COMMODORE

AGRICOLA / Adam Trębski
Najlepiej stawiać na konie: Agricola, Alibaba i Archimedes – 85% szans na wygraną.

CREATURES / ppłk Thomas Markiel
strzałka w lewo – skipper leveli.

CREATURES II / ppłk. Thomas Markiel
CTRL – nietykalność. C= – wyłączenie nietykalności.

DEFENSIVE / Tomasz Jamroz
C= – znikają przeciwnicy.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK / Andrzej Ożóg
Daj lwu obcęgi. On w zamian oferuje dokuczliwy kolec. Idź z nim do komnaty z duchem i wbij kolec w podłogę, duch zniknie.

DUCKULA / Darek „SHAQ" Borowski
FIRE+DÓŁ – następna plansza.

ELEPHANT ANTICS / Andrzej Ożóg
RUN / STOP – skipper leveli.

F-14 / ppłk. Thomas Markiel

NAVY MOVES / Darek „SHAQ" Borowski
Zresetuj grę i wpisz SYS 2064 – nieskończona liczba żyć.

PETER B. FOOTBALL / Bladus Pospolitus
: – koniec pierwszej lub drugiej połowy.

QUICK DRAW MC.GRAW / Tomasz Jamroz
RUN/STOP – skipper leveli.

ROBBO / Darek „SHAQ" Borowski
Na ekranie tytułowym wpisz SEBASTIAN NOWAK – dodatkowe 80 żyć.

SHADOW DANCER / Tomasz Jamroz
SPACE – znikają przeciwnicy (można użyć tylko 3 razy)

SPIKEY IN TRANSYLWANIA / Tomasz Jamroz

W kryjówce buntowników znajdziesz czerwoną butelkę z winem. Daj ją jednemu z wartowników pilnujących celi.

STONE AGE / Bladus Pospolitus
Wpisz MAYDAY. Teraz F7 przeskakujesz poziomy.

STREET ROAD / ppłk. Thomas Markiel
Na początku najlepiej kupić Forda za 650$, a za resztę dwa gaźniki i głowicę.

SUPER KID IN SPACE / Tomasz Jamroz
F1 – skipper leveli.

THUNDER BOY2 / Tomasz Jamroz
C= – skipper leveli.

TITANIC BLINKY / Andrzej Ożóg
Zbieraj wszystkie monety, jeśli wszystkie masz, to wejdź na komin. Otworzy się przejście do kabiny kapitana. Znajdziesz tam sprzęt do nurkowania.

USS JOHN YOUNG / Stawicki Leszek
Naciśnij Q+W+E+D - zakończenie misji przed czasem.

WONDER BOY / Stawicki Leszek
Wciśnij T w czasie intra – nieśmiertelność

KONSOLE

ADVENTURE ISLAND III / NINTENDO / BUCZKO
Przed ogniem smoka z ostatniego etapu schowaj się w prawym dolnym rogu. Dwa razy Start+Select – uzupełnia siłę.

BASEBALL / NINTENDO / Robson
Kiedy masz piłkę, naciśnij wszystkie kierunki na raz, a potem wciśnij A. Piłka poleci tak wolno, że pałkarz jest bez szans.

BATMAN: REVENGE OF JOKER / SEGA 16 BIT / LOS THE BOSS
Wejdź do Passcode i wpisz kod 5257. Symbole grzybków znikną, a Ty naciśnij lewo. Możesz być na dowolnej planszy. Dla przykładu wpisujesz 6300 i przenosisz się do levelu 6-3.

BATTLE TOADS / PEGASUS / Magic
Gdy chcesz grać we dwóch, wciśnij razem Start i strzałkę do góry (gdy jest pokazówka).

BIG NOSE CAVEMAN / NINTENDO / Jarosław Mroczek
Tuż po włączeniu gry naciśnij równocześnie: góra, Start, Select, Turbo A, Turbo B - niespodzianka.

BIG NOSE CAVEMAN / NINTENDO / Tajlandzki
W levelu 2 szukaj po kamieniach nieśmiertelności. W 4 levelu ukryty jest sklep. W połowie poziomu są dwa pająki, zabij je, wejdź wyżej, weź kości, zejdź niżej, wejdź na drzewo i na końcu gałęzi podskocz.

BIG NOSE FREAKS OUT / NINTENDO / Tajlandzki
W 3 levelu jedź w prawo, przeskocz pierwszą i drugą przepaść, wjedź wyżej na kamienie, wskocz na platformę, zabij robaka, rozpędź się i skocz w lewo – nastepny level.

CAPITAN AMERICA / NINTENDO / Jarosław Mroczek
W czasie gry dwa razy w bok – wślizg.

CASTLEVANIA / SEGA 16 BIT / STRIT FAJTER
Jako password wpisz same topory oprócz trzech dolnych miejsc po lewej – dużo żyć.

CONTRAHARD CORPS = PROBOTECTOR 2 /SEGA 16 BIT / STRIT FAJTER
Przed walką z facetem zmieniającym się w znaki Zodiaku, wyjdź do góry po ścianie – tajny level.

COOL SPOT / SEGA MEGA DRIVE / PAN KRAM
Zrób pauzę i wciśnij: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A i odpauzuj – koniec levelu.

EXCITE BIKE / NINTENDO / Olek Dworczak
Wybierz opcję Design dwa razy – będziesz mógł budować własną trasę.

FIGHTING STREET 2010 / NINTENDO / PAW THE PUNISHER
Na planszy tytułowej Selectem wybierasz planszę. Podczas gry na drugim joyu przyciskiem B uzupełniasz zasięg broni, krzyżem przeskakujesz planszę.

FLIGHT OF THE INTRUDER / NINTENDO / KONSOLOSTENES
Podczas lotu Selectem zmieniasz karabiny na rakiety (liczba ograniczona). Gdy strzelasz do okrętów, naciśnij naraz A i Turbo A - strzelasz wszystkimi rodzajami amunicji.

GODS / SEGA 16 BIT / LOS THE BOSS
Na samym początku wejdź do Enter Password i wpisz do levelu 2 – NASHWAN, do 3 – COVOTE, do 4 – FOXX.

JOGGING MARIO BROS / NINTENDO / GABI
Po dojściu do windy wjedź nią na górę. Na górze biegnij przed siebie nie zwracając na nic uwagi. Po ukazaniu się tuneli, wejdź do jednego z nich. Przejście do następnego poziomu.

JURASSIC PARK / NINTENDO / Robson
Broń zmieniasz wciskając Start, a potem Select.

JURASSIC PARK / SEGA MEGA DRIVE / Maciek Jaźwiński
W 1 levelu, gdy musisz przeskoczyć kolce, wejdź w przerwę między gałęzią a kolcami. Spadając trzymaj górę, a chwycisz się pnączy. Pod sam koniec 1 levelu diplodocus zasłania Ci bonus (strzałki słabe). Strzel w niego kilka razy, a zanurzy się i bonus jest Twój. W levelu 3 po przejściu pierwszego raptora, spadnij razem z pontonem trzymając prawo. Spadniesz na wodę i nic Ci się nie stanie, a tym samym ominiesz tyranozaura i kilka pułapek.

MARIO BROS 16 / NINTENDO / Olek Dworczak
Aby pokonać roślinę pod koniec 2 etapu, musisz mieć dwa kółka – dwa razy większa skuteczność.

MARIO 4 / NINTENDO / KONSOLOSTENES
W cegiełkach, które mają grubsze krawędzie, można znaleźć kostki, więc warto je rozbijać. W prezentach można znaleźć: życia, papugę (można latać), kangura, but (szybciej chodzi), zegarek (chwilowe zatrzymanie wroga), ślimaka, parasol, łyżkę (stajesz się zielony – !?), butelkę (jesteś niezniszczalny przez pewien czas).

MASTER FIGHTER II / NINTENDO / Olek Dworczak
Grając z komputerem zablokuj go w rogu ekranu – pewna wygrana.

MICKY MOUSE IV / NINTENDO / PAW THE PUNISHER
Podczas wybierania wyspy naciśnij Select.

MICRO MACHINES / NINTENDO / Olek Dworczak
Wciśnij Turbo B - przydatne w 15 levelu. Przycisk A – hamulec lub wsteczny bieg, A+B - strzał w czołgu. Najlepszy kierowca to Spider oraz Bonnie, najgorszy – Walter.

MIGHTY FINAL FIGHT / NINTENDO / KONGOMANN
Gdy atakuje Cię duża liczba przeciwników, stań między nimi i naciśnij równocześnie Turbo A i Turbo B.

MORTAL KOMBAT II / SEGA 16 BIT / LOS THE BOSS
Aby zrobić przypadkowy wybór zawodników, dla gracza nr 1 najedź na Liu Kanga, dla gracza nr 2 na Reptile'a. Przytrzymaj góra i naciśnij Start.

NBA 95 LIVE / SEGA 16 BIT / STRIT FAJTER
W czasie gry wciskaj CBA – grasz tylko jednym zawodnikiem.

REVOLUTION/ NINTENDO / Beavis
Na planszy, w której wybierasz liczbę graczy, trzymając wciśnięty przycisk B, naduś Start – Skipper leveli.



ROBOCOP II / NINTENDO / Jarosław Mroczek
Na strzelnicy strzelaj do niebieskich butelek z literą N.

SKY DESTROYER / NINTENDO / Robson
Często po zestrzeleniu bombowca na niebie pojawia się spadająca kometa. Zestrzelenie jej daje dużo punktów.

SONIC / SEGA MEGA DRIVE / Maciek Jaźwiński
W 5 levelu (Star Light Zone), w akcie 1 jedną z pierwszych ścian da się rozbić zmieniając się w kulkę.

SONIC 3 / SEGA MEGA DRIVE / STRIT FAJTER
Wciśnij dół i przytrzymaj Turbo – super rozpęd. W ten sam sposób można rozwalić niektóre ściany, za którymi ukryte są bonusy.

SONIC THE HEDGEHOG 2 / SEGA 16 BIT / LOS THE BOSS
Jeżeli chcesz mieć mnóstwo kontynuacji, wejdź na początku do Options i w Sound Test posłuchaj muzyczek 01, 01, 02, 04. Teraz pójdź do Player Select Sonic And Tails i naciśnij Start. Jak kopniesz w kalendarz, będziesz miał 14 kontynuacji.

SPIDERMAN – INVASION OF THE SPIDERSLAYERS / GAME BOY / PAN KRAM
1. W levelu 1-1 przed pierwszym murem jest życie. Aby je wziąć strzel w drzewo i rozhuśtaj się.
2. Level 2-2: wejdź na szczyt Empire State Building i idź w lewo, będziesz na grzbiecie robota. Teraz kilka ciosów z laczka w łeb i palant unicestwiony.

SUPER MARIO BROSS 6 / NINTENDO / Magic
Na planszy tytułowej wciśnij A lub B - zmiana leveli.

THE ADAMS FAMILY 2 / NINTENDO / SHAQ
Wyjdź z domu, idź w lewo, wejdź na szubienicę, weź wiatraczek i wleć do komina domu, a dostaniesz dodatkowe życia. Idź na pierwsze piętro, stań nad herbem i schyl się – ukryte drzwi. Jeżeli zbierzesz znajdujące sie dodatki, nie wychodź od razu, bo tu są ukryte kolejne drzwi, które prowadzą do kolejnych drzwi, za którymi znajduje się mnóstwo dodatków.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / NINTENDO / Tajlandzki
Piratowi daj beczkę z rumem.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / NINTENDO / BUCZKO
Sakiewkę ze złotem, którą znajdziesz koło kopalni, daj żelaznemu strażnikowi.

THE FLINSTONES / NINTENDO / Jarosław Mroczek
Start+góra – odnowienie żyć, energii i mocy. Będąc Fredem przytrzymaj B i puść – super uderzenie. Select w czasie gry – zmiana postaci.

THE LION KING / SEGA 16BIT / Spit(us)
1. W bonusie po 1 levelu Pumba potrafi beknąć. Zatrzymuje to wszystkie robaki. Aby mu się odbiło należy wcisnąć B. 2. Podczas gry nic nie rób i poczekaj aż przelecą dwa motyle – niespodzianka.

THE LION KING / SEGA MEGA DRIVE / PAN KRAM
W Option Screen wciśnij: prawo, A, A, B, Start – możesz wybierać levele.

THE ULTIMATE STUNTMAN / NINTENDO / Tajlandzki
W 1 levelu bardziej opłaca się jeździć drogami po lewej stronie.

TIME LORD / NINTENDO / PAW THE PUNISHER
Będąc w USA, zbierz 6 podków, które będą wylatywać z kuźni – otrzymasz życie. W następnej planszy, gdy będziesz na statku, zbierz 6 ryb, które będą zostawiały mewy. Będąc we Francji na froncie, musisz zbierać spadochrony, a otrzymasz granaty.

TINY TOON ADVENTURES / NINTENDO / Beavis
W czasie gry wciśnij naraz cały krzyżyk.

TINY TOON 2 / NINTENDO / Jarosław Mroczek
W czasie gry wciśnij Start+góra i daj się uderzyć – nieśmiertelność. Aby przejść grę nie przechodząc wszystkich plansz, wystarczy udać się do zamku i trzymać cały czas Turbo B.

Tipsy & kody

TOM & JERRY / NINTENDO / PAW THE PUNISHER
Na niektórych planszach są ukryte bonusy z serem. Wejścia te podobne są do wnęk dziupli lub dróżek.

TURTLES 1 / NINTENDO / Beavis
W japońskiej wersji gry Selectem na planszy tytułowej wybierasz levele.

ULTIMATE SOCCER / SEGA MEGA DRIVE / STRIT FAJTER
Ustaw grę z sędzią. Teraz przyciskiem C udajesz, że Cię skosili.

URBAN STRIKE / SEGA MEGA DRIVE / STRIT FAJTER
4 misja w 1 planszy to uwolnić gościa znajdującego się w lewym górnym rogu planszy.

WORLD WRESTLING /NINTENDO / KONGOMAN
1. Poza ringiem można się bić tylko 20 sekund. 2. Sposób wejścia na słupek: stań obok słupka, trzymaj góra+kierunek słupka. 3. Gdy przeciwnik odbija się o matę, stań na jego wysokości i gdy będzie blisko Ciebie naduś A - zaskoczenie.

WWF – KING OF THE RING / GAME BOY / PAN KRAM
Siłuj się, po czym zastosuj suplex (góra+A), następnie rozpędź się i gdy przeciwnik wstanie, ciupnij mu z wyskoku, potem znów się siłuj. Działa na każdego.

EURO THE DOLPHIN
SEGA MEGA DRIVE
Maciek Jaźwiński
1.UNDERWATER CARES – TWJBONCC
2.THE RENTS – EHYPDKDO
3.THE LAGOON – HTTEDKDN
4.RIDGE WATER – UCTIWYCT
5.OPEN OCEAN – HYAFWYCG
6.ICE ZONE – JGMNCJAZ
7.HARD WATER – VTPURFBU
8.COLD WATER – PHUFSFBT
9.OPEN OCEAN – UJTQPFBH

GOAL
NINTENDO
Murel
2. MLVBCB VB5DDV GCB5DD 5BBSBB
3. MMBLCH BCLJGV GHBSJF WGBL5B
4. MMVMH2 WDLSLB 1MBVSH ?1BD5B
5. GLKHCB C6X86J 743LV! 7?X?5B
6. GLKHCB C6X6J 743LV! 8X19VB
7. 6LKHCB C6X86J 743LV! 8X3!BB

HUMANS
IBM
Marek Ustupski
1.DARWIN
2.ANDIE RANDY
3.GET A LIFE
4.CARLOS
5.HOWIE
6.MOOBILE
7.CSL
8.THE HUMBLE ONE
9.PIXIE
10.MILESTONE
11.WAR WAR WAR
12.J MCKINNON
13.UNLUCKY
14.BLUE MONKEY
15.RED DWARF
16.BAD TASTE
17.THE KITHEN
18.CJ
19.SORT IT OUT
20.SMART
21.VILLA 3 BORO 2
22.EARLY MORNING
23.BORO 4 LEEDS 1
24.EASY LIFE
25. JIMS TIES
26.PARKVIEW
27.NICENEASY
28.GREEN CARD
29.COOKIE
30.MALCY MALC
31.RAVING BURK
32.YOU GOT IT
33.SGNIMMEL
34.MINISTRY
35.MAD FREDDY
36.BIZARRE
37.FREE SCOTLAND
38.APPLE JUICE
39.PAYDAY
40.BANANNA MOON
41.BONUS
42.BOUNCING
43.NO MONEY
44.ASF
45.VISION
46.SISTERS
47.FAST FASHION
48.CARGO
49.RAB C NESBITT
50.RANGERS
51.RAINBOW
52.DOODY
53.MIGHTY BAZ
54.TIRED
55.CONSOLIDATED
56.STAY HAPPY
57.AMERICA
58.ANOTHER HAPPY DAY
59.ISOLATION
60.PROMISED LANDS
61.DEMONSLATE
62.BIG RAD
63.MIAMI VICE
64.MARGARET
65.A34732473
66.HELP ME
67.THE EXILES
68.EIGHTLANDS
69.WINE AND DINE
70.NIN
71.TECHNOPHOBE
72.GETTING THERE
73.TIME IS
74.RUNNING OUT
75.LORDS OF CHAOS
76.NOW ITS DONE
77.IM OUT OF HERE
78.HERE TO A
79.BETTER LIFE
80.BYE BYE BYEKODY

NIGEL MANSELL'S WORLD...
NINTENDO
SHAQ
2. CTP.PKF..C.Y4
3. F.YDT.PPF.KG.YY
4. FB.GT2PFKPM.YR
5. FBHMVTPFTTP.YK
6. GBPSVTPF2YS.YC
7. JV2SVGPG.2V.YG
8. KMPWVGPQF2X.Y0
9. M4PYWKPQP60.YT
10. M420WYYVP65.YM
11. N480XPYV2B..YF
12. QM82D62VZLG.Y8
13. RDW5D6233LJ.42
14. RD87FK24BQP.YW
15. RFM9FZ.8BQV.YP
16. RF1BGBLCBQ0.YH

NOVA
COMMODORE
YAMAHA
1.WELCOME
2.SPLITTING
3.CROSSING
4.EASY GOING
5.LABIRYNTH
6.LITTLE PROBLEM
7.INSIDE OUT
8.UPSIDE DOWN
9.REPLICATION
10.DESTINATION
11.TERMINATION
12.FOREST GROVE
13.DESTINATION2
14.MAD DREAM
15.STONEHENGE
16.SPIDERNET
17.RIGHT BLOCKER
18.KNIGHTMARE
19.TIMING PROBLEM
20.BRAINBUSTER
21.NO INSPIRATION
22.3RD DESTINATION
23.THE TWO PROBLEMS
24.SURPRISING EVENT
25.BORING FRIDAY
26.NEAR THE END
27.JUST DO IT

URBAN STRIKE
SEGA
DŻUJO K.
2. (OIL FIELDS) – CDMSZ9HPYN4
3. (MEXICO) – 9GB7ZHB79GZ
4. (NEW YORK) – LGM7SKZRXC3
6. (LAS VEGAS) – GPM4KGDTLDR
7. (UNDER GROUND) – W741YDP79MTM
KONIEC – WJ4YDP79MIN



Pegasus

Twin Eagle

No proszę – podwójny orzełek i do tego jeszcze latający. Gra ta jest typową strzelaniną w powietrzu. Większość tego typu zabaw opowiada jednak o kosmicznych statkach, najeźdźcach z kosmosu, latających supercośtam itp. „Twin Eagle" jest inna – lecimy i strzelamy zwykłym samolocikiem, który przypomina stare MIG-i. Lecimy nie za szybko, nie za wolno – w sam raz. Strzelamy nie za szybko, nie za wolno, bo nas zestrzelą. Przeciwnicy są różni w zależności od planszy. W chmurach spotkamy myśliwce, promy powietrzne, większe samoloty. Z ziemi będą do nas strzelały jeżdżące wyrzutnie rakiet itp. Z morza wyłonią się łodzie podwodne i statki, a z kosmosu dają się we znaki sondy kosmiczne...

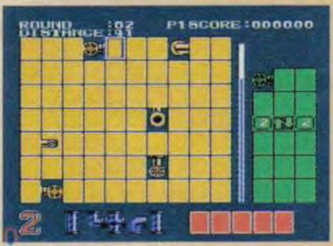




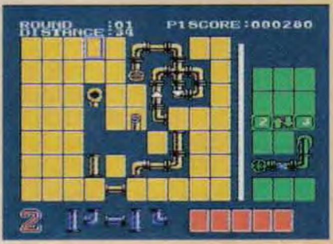
W sumie gra nie jest zbyt szybka, jednak nie łatwo w nią wygrać. Zmienne tereny, lot w dzień i w nocy urozmaicają zabawę. Strzelaninka na średnim poziomie bez zbędnych bajerów, ale przez to jakaś taka surowa...

OCENA: ✔✔✔

Pipe 5



Pamiętacie gierkę pt. „Pipeline"? No pewnie, że nie. Otóż „Pipe 5" jest pegasusową wersją tej znanej w swoim czasie (dawno, stare dzieje) gry. Bawimy się w hydraulika. Mamy planszę 10x7 kwadracików, na której należy ułożyć ciągły logicznie rurociąg. Na planszy jest kran, z którego poleci woda, nasz rurociąg musi być szczelny. Czasem trzeba wkomponować w zestaw rur elementy pojawiające się na stałe na danej planszy: a to jakiś zawór, kilka kolanek (nie dziewczynek, ale rurek – che, che!) itp. itd.



„Pipe 5" ma jeszcze kilka dodatkowych bajerków, nie spotykanych w podobnych grach: potworek-przeciwnik (lub pomagacz – zależne od opcji), konkurencja z drugim komputerowym hydraulikiem. W sumie jest to niezła zabawa logiczno-zręcznościowa. Graficznie spokojna, bez zachwytu. Muzyka, jak to zwykle: pipu, pipu, pipu.

OCENA: ✔✔✔✔

The Little red. Hood

Czyli mała dziewczynka w czerwonym kapturku. Gra ta nawiązuje do znanej bajki zwykle opowiadanej małym dzieciom do poduszki. Teraz małe dzieci do poduszki mogą sobie połazić Czerwoniastym Kapturczyskiem po lesie, unikając złych facetów, jeży, mornic itp. Zabawa



polega na unikaniu kontaktu ze złymi leśnymi bywalcami (to już pisałem zdanie wcześniej!), chodzeniu i zbieraniu do koszyczka różnych łakoci. Łakocie dodają energii, a niektóre zamieniają się w pieniążki! Za które można kupić w sklepie kilka przydatnych rzeczy, jak np. klucz czy dodatkową energię.

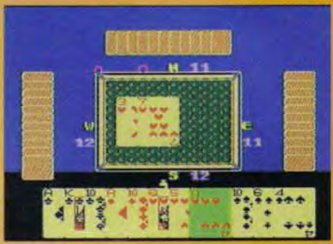


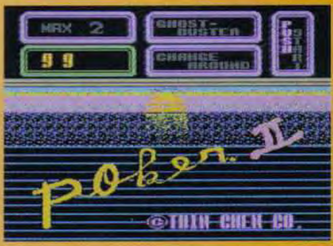
Gra jest dosyć ładnie wykonana, i ma nie najgorszą grafikę. Jednak sama zabawa nie ma większego sensu – łazisz i unikasz, i zbierasz i łazisz i... tak w kółko. Idea gry jest taka, że mały Czerwony Kapturek musi przejść przez straszny las. Las podzielono na kolejne etapy, które przechodzi się zbierając odpowiednią ilość punktów i odszukując kluczyk do wyjścia. Czerwony Kapturek jest tu tylko pretekstem do przyciągnięcia dzieciarni (sam się naciągnąłem).

OCENA: ✔✔✔

Poker II

Cartridge ten nosi tytuł „Poker II", jednak z pokerem ma tyle wspólnego, że przedstawia grę w karty. I tak, bez zagłębiania się w szczegóły, będziemy mogli zagrać w cztery karciane zabawy. Są to „Ghostbuster", „Change Around", „Max 2" i „99". Do każdej z tych gier potrzebne są karty, stół i czterech graczy. Gracze mogą być komputerowi lub prawdziwi, co





oznacza, że możemy grać przy tym cartridge'u w pojedynkę lub we czwórkę z kolegami.

Gry (których zasady i dokładniejszy opis już wkrótce) są wciągające i dobrze zrobione. Grafika bez urozmaiceń, ale karty dobrze widoczne i czytelne. Komputer (konsolka – che, che) gra dobrze i nie musimy się denerwować głupimi zagraniami. Gdy gramy w kilka osób, Pegasus jest tylko stołem, kartami i zliczaczem wyników.

Kto lubi rozrywki karciane – niech kupi tę pozycję. Gwarantowana zabawa dla młodszych i starszych karciarzy.

OCENA: ✔✔✔✔✔

SEGA

Lethal Enforcers

Uwaga, uwaga – szykuje się rewelacja. Oto jedna z najlepszych gier typu „shooting game" jakie powstały na konsole 16-bitowe jest już do kupienia w Polsce. Chodzi oczywiście o pierwszą część „Lethal Enforcers" firmy Konami dla SEGI Mega Drive.

Tytuł gry można przetłumaczyć jako „śmiertelni egzekutorzy" i ma poetycko opisywać dobrego gliniarza, który strzela do złych bandziorów. I o tym jest cała gra – jesteśmy policjantem interweniującym w najbardziej ekstremalnych przypadkach. Ale o tym za chwilę.

Pudełko

Pudełko „Lethal Enforcers" jest o połowę mniejsze od pudełka sa-



mej SEGI Mega Drive. W środku znajdujemy instrukcję, cartridge z grą i super-hiper-extra pistolet w błękitnym kolorze. To właśnie na tym pistolecie opiera się cała frajda tej gry. Jak twierdzi Konami, ma on błękitny kolor ponieważ wcześniej zdarzało się (pewnie w USA), że wyrostki ucinały kabel od guna i napadały na miejscowe drogerie! A rzeczywiście pistolet do tej gry wygląda jak kawał porządnej spluwy, tyle, że w kolorze jasnoniebieskim. Jak ktoś będzie chciał napadać, to musi go przemalować. Na Zachodzie można dokupić drugi pistolet (do gry na 2 graczy) w równie pięknym kolorze: różowym.

Podłączenie

Gierkę i pistolet podłącza się bardzo prosto. Wkładamy cartridge do slotu, podłączamy joypad do gniazda pierwszego, a pistolet do drugiego. Po wstępie możemy przystąpić do konfigurowania. I tak można grać w pojedynkę lub z kolegą (lepiej z koleżanką). Można grać za pomocą joypada, pistoletu, dwóch joypadów, pistoletu i joypada, a jeżeli ktoś sobie dokupi (ale nie w Polsce) drugi gun, to i na dwa pistolety.

Gra pozwala na wyregulowanie broni, przejście szkolenia i praktyki oraz ustawienie jednego z trzech poziomów trudności.

Sama zabawa

Oto pierwsza sceneria – napad na bank. Wszystko widzimy ze swojej perspektywy. Bandyci pojawiają się i strzelają do nas. Zadaniem



gracza jest wycelowanie i celne strzelenie do przeciwnika. Bandziory pojawiają się na kilku planach, tak są więc duzi i dobrze widoczni, mniejsi i czasem ledwo wychylający się zza biurka. Pojawiają się biegając, robiąc przewroty, udając niewinnych bankowców. Właśnie – trzeba uważać na niewinnych ludzi, jak strzelimy do bezbronnego człowieka, to nie jest dobrze.

W miarę postępów w grze (więcej zestrzeleń) akcja powoli przesuwa się w prawo. Dalej są tyły banku, pościg samochodowy – tu strzelamy do rabusiów wychylających się z aut i motocykli.

W sumie jest pięć etapów gry, a każdy podzielony na kilka scenek. Będziemy brać udział w walce z rabusiami w banku, postrzelamy do grupy chińskich karateków demolujących metro, odbijemy samolot z rąk porywaczy, rozprawimy się z dealerem narkotyków w porcie oraz na koniec: postrzelamy w fabryce chemikaliów.

Oprawa

Oprawa gry jest super – naprawdę nie można nic innego powiedzieć. Grafika dosyć czytelna ze zdigitalizowanymi tłami i postaciami. Do tego muzyka i efekty dźwiękowe. Wycie policyjnych syren, strzały, krzyki, odgłosy maszyn i samochodów – wszystko digitalizowane. Aż dziw bierze, że tyle digitalizacji zmieściło się w jednej kasetce z grą.

Podsumowanie

„Lethal enforcers" jest dobrą grą. Wszechobecne digitalizacje w połączeniu z pistoletem, który jest celny i spełnia swoje zadanie – to jest to. Wrażenia z zabawy mogę porównać do znanych z pecetów gier firmy American Laser Games, która specjalizuje się w tego typu produkcjach („Mad Dog McCree", „Who Shot Johny Rock?"). Zabawa wciąga i jest przyjemna. Gorąco polecam, jako test na celnego policjanta.

BROMBA

Dystrybucja: AGES s.c.
01-034 Warszawa,
ul Smocza 18, tel. 380502
Sklep firmowy: Warszawa,
ul. Nowolipie 16, tel. 384941

wieści ze świata grania

●●●

Wygląda na to, że Nintendo przygotowuje triumfalne wejście na rynek superkonsoli ULTRA 64. Przygotowywane są gry, z którymi poradzi sobie ona lepiej niż pecet wyposażony w procesor Pentium. W tej chwili produkowana jest gierka na podstawie filmu „Top Gun". Wiadomo już, że Ultrę będą mogli zakupić na święta Bożego Narodzenia mieszkańcy krain zachodnich, płacąc około 250 dolarów. Jestem ciekaw kiedy u nas...

●●●

Yeah! Na taką zabawę czekali wszyscy urodzeni mordercy. Firma Nintendo wydała niedawno grę, przy której „Mortal Kombat", nie mówiąc już o „Street Fighterze", wyglądają cokolwiek mizernie. Jest to oczywiście klasyczne mordobicie, tyle że doskonałe. Pięknie renderowane postacie, wspaniała animacja, niesamowita muzyka i w ogóle wszystko naj. Zresztą nazwa tej gierki – KILLER INSTINCT – mówi wszystko. W specjalistycznym angielskim czasopiśmie „TOTAL!" uzyskała ona 95 punktów na 100, co wyjątkowo rzadko się zdarza. Jednak świat nie jest zbyt łaskawy dla morderców, z wyjątkiem tych, co będą mieli styczność z cudem pt. ULTRA 64. He he he!

●●●

Wkrótce do konsoli JAGUAR (opisywanej w TS nr 4/95) pojawi się w sprzedaży wirtualny hełm. Na razie są to tylko zapowiedzi i nic więcej na ten temat nie powiem, choćby mi żywcem włosy obcinali.

●●●

TRUE LIES to gra wyprodukowana przez firmę Acclaim na podstawie filmu o tym samym tytule. Wcielamy się w postać osobnika przypominającego swym wyglądem niejakiego Schwarzennegera, który ma zadanie uchronić świat od nuklearnej zagłady. Przy okazji pan S. wybija połowę ludzkości za pomocą ręcznego rozpylacza maszynowego. Gra przeznaczona dla SNES-a jest oceniana jako dobra. Jej cena w Anglii kształtuje się w granicach 60 funtów.

●●●

THE FLINSTONES – gra wyprodukowana przez Ocean dla GAME BOY-a. Oczywiście bohaterowie i tło zdarzeń są wyciągnięte prosto z filmu. Jest to platformówka może nie najlepsza, ale na pewno ciekawa, szczególnie dla fanów Freda F. Cena (tam) 25 funtów.

●●●

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER jest grą przeznaczoną dla SNES-owych miłośników futbolu. którzy lubią sobie pograć w piłkę nie ruszając się z domu. W sumie nic nowego, chociaż gra ta jest lepsza od swoich poprzedniczek („Sensible Soccer" i „Striker"). Oczywiście walka toczy się o zdobycie mistrzostwa świata. Jednak na uwagę zasługuje tutaj grafika. Bardzo ładnie przedstawione są postacie zawodników, a animacja sprawia wrażenie, iż coś żywego łazi nam po ekranie. Gra jest produkcją firmy Konami, a zapłacić za nią trzeba (tam) około 50 funtów.

●●●

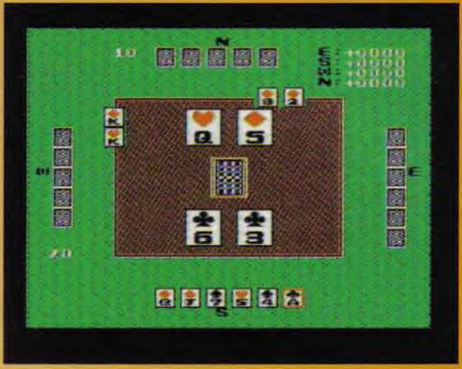
A teraz coś z innej beczki. Tematyka rysunków przesyłanych przez angielskich graczy do ichniejszych gazet traktujących o grach jest praktycznie stała: pourywane główki, krew na podłodze, połamane rączki itd. Normalka, to samo, co u nas.

do późnej nocy w materiałach grzebał
TYTUS

Pegasus

The World of Card Games

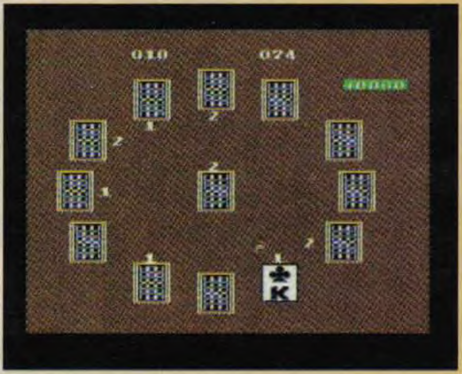
Jest to gra, a właściwie cztery gry w karty, a tak naprawdę są to trzy gry i jeden pasjans. Niestety, nie jestem miłośnikiem gier karcianych i dość rzadko do nich zasiadam, ale podpierając się fachową literaturą postaram się objaśnić zasady przynajmniej trzech z gier znajdujących się na cartridge'u.



OMNIBUS HEARTS

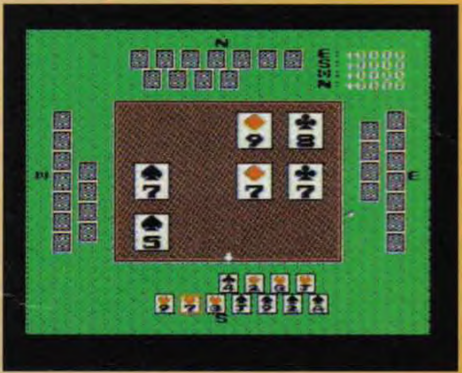
Jest to jedna z odmian gry w kierki, w których zasady są niejako „odwrotne" niż w pozostałych grach. Wygrywa ten, kto zdobywa najmniej punktów negatywnych. Ale do rzeczy.

Każdy z grających otrzymuje po trzynaście kart. Kartami minusowymi są wszystkie kiery oraz dama pikowa. Liczba punktów jest równa liczbie oczek, a figury (oczywiście kierowe) mają następującą punktację: walet= –20, dama= –30, król= –40, as= –50. Jeżeli weźmiemy damę pik, to jesteśmy ubożsi o 100 punktów. Punkty dodatnie można zdobyć, jeśli znajdzie się u nas walet karo (+100) lub 10 pik (+50). Zarobimy też zbierając wszystkie karty punktowane ujemnie podczas jednego rozdania. To tyle na temat punktacji.



Gracze kładą na stół kolejno po jednej karcie. W grze tej nie ma koloru atutowego, ale istnieje obowiązek dorzucania do koloru, czyli musimy dokładać karty tego samego koloru, co kolor karty wistującego. Karty zabiera ten, kto położył najstarszą. Jeżeli nie możemy dołożyć do koloru, oddajemy inną kartę, której chcemy się pozbyć.

Omnibus jest dość prostą grą i kilka posiedzeń sprawi, że opanujesz jego zasady.

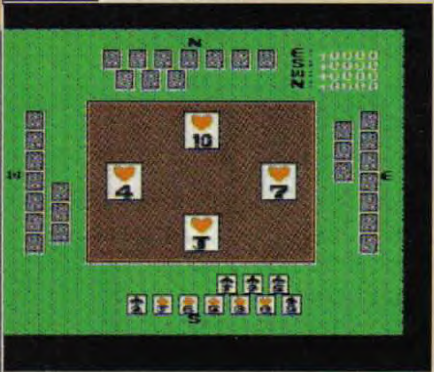


FANTAN

Stara i znana gra uprawiana praktycznie w całej Europie i poza nią. Nazywana jest także dominem karcianym, loteryjką i grą w parlament (ciekawe dlaczego?).

Zasady „Fantana" są proste i pewnie dlatego bardziej mi przypadł do gustu niż pozostałe. Każdy z graczy otrzymuje po trzynaście kart. Rozpoczynający grę jako pierwszą kartę wykłada którąś z siódemek. Jeżeli jej nie posiada, traci kolejkę, a obowiązek przechodzi na następnego gracza. Po wyłożeniu pierwszej siódemki gracze kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykładają po jednej karcie na stół. Do leżącej siódemki trzeba dołożyć szóstkę lub ósemkę w tym samym kolorze, a do nich z kolei piątkę lub dziewiątkę, rozbudowując w ten sposób kolor w obydwie strony. W każdej chwili, w momencie swojej kolejki można wyłożyć posiadaną inną siódemkę i w dalszej grze dokładać karty do tej siódemki.

Jeśli na nas przychodzi kolej, sami decydujemy, którą z istniejących nas możliwości wyłożenia kolejnej karty starszej lub młodszej o jedno oczko od kart leżących na stole wykorzystamy. Jeżeli nie możemy dołożyć żadnej z kart na stół, tracimy kolejkę gry. Wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kart.



CHINESE RUMMY

W tłumaczeniu na polski będzie to brzmiało CHIŃSKI REMIK, i to właściwie wszystko, co na ten temat mogę powiedzieć. Dobrze, zniszczcie mnie, zabijcie, gorzej – z pracy mnie wyrzućcie, ale zasad remika nie znam w ogóle, nie mówiąc już o chińskim. Na pewno ta gra jest dla osób, które zetknęły się z remikami różnego typu i mają o nich większe pojęcie ode mnie. I właśnie do nich mam prośbę. Kochani!!! Jeżeli potraficie dokładnie wyjaśnić zasady tej gry – to napiszcie!

THE CLOCK

Jest to pasjans zwany u nas zegarowym. Karty są układane tak, jak cyfry na tarczy zegara. Każda karta musi się znaleźć tam, gdzie jest jej miejsce na zegarze (np: as na godzine 1, szóstka na 6, a dama na 12). W środku, tam gdzie normalnie znajduje się oś wskazówek zegara, leży trzynasty kopczyk kart przeznaczony dla króli.

Na początku odkrywamy wybraną przez nas kartę, powiedzmy na godzinie 7. Jeżeli kartą odkrytą jest np. trójka, to wędruje ona automatycznie pod kopczyk na godzinie 3, z którego zdejmujemy kartę leżącą na wierzchu i kładziemy ją w miejscu pasującej do niej godziny, i tak w kółko. Kiedy wszystkie karty są już odkryte oznacza to nasze zwycięstwo, ale rzadko to się zdarza, bowiem układanie tego pasjansa kończy się w momencie odkrycia wszystkich króli.

Właściwie to już koniec naszych intelektualnych zmagań. Pozostało mi jeszcze opisanie kilku technicznych spraw związanych z komfortem gry. Grafika jest jednostajna, co raczej nie przeszkadza. Niedogodnością natomiast są zbyt małe oznaczenia kart, które mamy w ręku – posiadacze małych lub czarno-białych telewizorów mogą mieć pewne trudności z rozpoznawaniem kart. Muzykę należy przyciszyć, gdyż po pół godzinie grania może nam wbić się w głowę na cały dzień.

Ale poza tym wszystkim, „THE WORLD OF CARD GAMES" ma wielką zaletę – mogą pograć osoby, które nie mają akurat obok siebie trzech innych miłośników (lub miłośniczek) uciech karcianych.

TYTUS

PS. Dziękuję za pomoc Ali i Eli

The Fantastic Adventures of Dizzy

Wczesnym rankiem pewnego upalnego dnia z błogiego snu wytrącił mnie wyjątkowo agresywny warkot telefonu. Przez słuchawkę dało się usłyszeć głos Haszaka. Głos ów oświadczył, że poszukiwany jest niejaki Dizzy oraz jego rodzinka i wszyscy kumple. Wydobyłem więc z odpowiedniego miejsca cartridge, w którym mógł się ukrywać i uruchomiłem grę.

Moim oczom ukazało się drewniane pomieszczenie. Pośrodku, na podłodze stał i uśmiechał się nasz bohater – Dizzy. Z wyglądu przypomina on jajko z nóżkami i rączkami oraz sympatyczną buźką. Z jego danych personalnych wynika, iż pochodzi z krainy Yolków, pokojowo nastawionych do świata jajowatych istot. Jednak w momencie, gdy poznajemy Dizzy'ego, jego przyjaciele zostają porwani przez złego czarownika Zaksa.

Jak zwykle to bywa i w tym przypadku nasza pomoc okazuje się niezbędna. Musimy pomóc naszemu bohaterowi w odnalezieniu zamku Zaksa, w którym zostali uwięzieni Yolkowie. Lecz do zamczyska prowadzi długa i pełna niespodzianek droga. Podczas gry spotkamy wiele dziwnych stworów, które mogą pozbawić Dizzy'ego życia.

Jak już wspomniałem, spotykamy naszego bohatera w jego domku na drzewie. Od razu pojawia się pierwszy problem: jak się z niego wydostać? Na górnej półce znajduje się klucz od drzwi. Dostaniemy się na nią skacząc (guzik A) po meblach. Gdy Dizzy siedzi już sobie na półce obok klucza, naciskamy przycisk B i kluczyk wędruje do kieszeni. Przedmioty, które mamy przy sobie przedstawione są na pasku znajdującym się na dole ekranu. Musimy pamiętać, że ze sobą możemy zabrać tylko trzy rzeczy, nie nośmy więc niepotrzebnych gratów.

Mając już klucz idziemy do drzwi i otwieramy je (B). Po wydostaniu się na zewnątrz okazuje się, że domek Dizzy'ego znajduje się na drzewie, podobnie zresztą





jak cała wioska Yolków. Rozejrzyjmy się – po prawej stronie, niezbyt wysoko wisi mała, biała gwiazdka. Jest ona pierwszą ze stu, które musimy zebrać, aby dostać się do zamku Zaksa. Po wzięciu każdej pokazuje się liczba brakujących gwiazdek. Dalej, za gwiazdką, leży podłużny, biały przedmiot – jest to deska, bierzemy ją. Przy okazji musimy uważać na pająki, które lubią spuszczać się z drzew na swojej nitce pajęczej. Przez nie możemy stracić sporo energii, albo nawet życie. Zapas mocy wisi sobie na drzewach pod postacią przeróżnych owoców. Trzeba po prostu po nie skoczyć i zjeść.

Idziemy dalej, tym razem w prawo. Pomost na drzewie nagle kończy się i spadamy troszkę niżej, potem znowu w lewo. Tam zobaczymy windę, która nie chce działać. Cóż, potrzebny jest do niej klucz znajdujący się na dole. No to hop! Oj! – ziemia jest twarda i bliskie spotkanie z nią nie należy do przyjemności. Dizzy'emu kołuje się trochę w głowie, ale po chwili wstaje i dziarsko maszeruje (w prawo). Parę metrów dalej ukazuje się wielka dziura w ziemi. Na jej krawędzi leży klucz od windy. Ostrożnie podchodzimy i bierzemy go. Potem przekładamy deskę przez dziurę i idziemy dalej. Po krótkim spacerku znajdujemy środek chwastobójczy (lub coś w tym rodzaju) oraz magiczną roślinę, która jest potrzebna do sporządzenia leczniczej mikstury dla ciężko chorego dziadka Dizzy-ego.

Wracamy do windy i uruchamiamy ją kluczem, jedziemy na górę. Potem w prawo, szybki unik przed pająkiem i... drogę blokuje nam drapieżna roślinka. Wyciągamy więc truciznę z kieszeni i niszczymy chwasta. Drogę na górne poziomy mamy już otwartą. Jeszcze tylko skaczemy na chwilkę pod domek – po jego lewej stronie leży klucz do windy Denzila (kumpla Dizzy'ego), po prawej stronie (musimy trochę pospacerować) znajduje się klucz do jego domku. Bierzemy również zwój liny, która przyda się przy pokonywaniu większych przepaści (tych, których nie da się przeskoczyć).

Teraz pobuszujmy trochę po wiosce. Obejrzyjmy przedmioty leżące na „podłodze" i pomyślmy do czego mogą nam się przydać. Postarajmy się wejść do każdego domku, a w zasadzie musimy się dostać do każdego – znajdziemy



tam gwiazdki i parę innych rzeczy, bez których ukończenie gry jest niemożliwe. Klucze do niektórych wind i drzwi znajdziemy poza wioską.

Jak już odkryjemy wszystkie zakamarki, które oczywiście można odkryć na tym etapie gry, schodzimy na ziemię (czyli na dół) i zaczynamy zwiedzać okolice wioski. Na lewo od niej znajduje się małe miasteczko portowe. Po drodze do niego spotkamy księcia Clumsy'ego, lecz nie próbujmy nawet z nim gadać, bo i tak nic nam nie powie. Troszkę dalej, na ziemi, leży kurczak, musimy go wziąć i zejść ze skarpy. Na jej zboczu stoi wbita w ziemię tabliczka – jest na niej zadanie, za rozwiązanie którego możemy dostać dodatkowe życie. Zadanie owo brzmi: „W określonym czasie musisz ułożyć pocięty na kawałki rysunek kaczki". Po uporaniu się z kaczką schodzimy na dół. Lecz nie zajdziemy zbyt daleko, ponieważ znienacka wyskakuje zwierz podobny nieco do dzika i zaczyna na nas szarżować. Jest tylko jeden sposób, aby się z nim uporać – rzucić w niego kurczakiem, na którego zapewne ta bestia ma alergię.

Idąc dalej mijamy kilka przedmiotów przydatnych w dalszej części gry (np. pustą butelkę, w której sporządzimy lekarstwo dla dziadka). Tuż przed miasteczkiem płynie szeroka rzeka, po której co jakiś czas przepływają pnie drzew. Aby przedostać się na drugą stronę, skaczemy na pieniek, a z pieńka na drugi brzeg. Wchodzimy do miasta i rozglądamy się. Chwilka zastanowienia, jak użyć znalezionych przedmiotów (ja już dość dużo podpowiedziałem, teraz Wasza kolej). W mieście spotkamy złego trola i niesympatycznego pirata (który bardzo lubi złoto).

Po prawej stronie miasteczka-wioski usytuowana jest kopalnia diamentów, a przed jej wejściem leży woreczek ze złotym piaskiem (a kto tak bardzo lubi złoto?). Wejdźmy do kopalni. Gdy już znajdziemy się pod ziemią, skierujmy się w prawo. Stoją tam skrzynie ze świecącymi się lampkami – są to włączniki do wind. Musimy uruchomić wszystkie windy, żeby dostać się do wszystkich korytarzy i zakamarków. Czeka nas tam rozrywka rodem z wesołego miasteczka – przejażdżka kolejką podziemną (metro?) na złamanie



karku. W kopalni znajdziemy także recepturę na miksturę (ale się ładnie zrymowało). Acha, musimy uważać na smoka – niesympatyczną gadzinę.

Po wyjściu z kopalni znajdziemy się pod obstrzałem głazów wydobywających się z pobliskiego wulkanu. Musimy iść szybciutko, ale nie możemy przegapić rosnącego przy drodze grzyba, bo jest to składnik potrzebny do lekarstwa. Idąc dalej znajdziemy się na plaży i... teraz zostawiam Was samych – skombinujcie akwalung i dajcie nura w morskie głębiny, a obiecuję, że znajdziecie tam wiele ciekawych rzeczy i niebezpiecznych przygód.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY jest ostatnią grą z cartridge'a PEGASUS – ZŁOTA PIĄTKA. Przygody sympatycznego jajeczka znane są posiadaczom starych (i kochanych) ZX Spectrumów, Commodorów i Amig. Tak myślę, że nadszedł czas, aby nowe pokolenie konsolowych graczy usiadło sobie przed telewizorami i poznało trochę klasyki, która nie ocieka krwią, i jest przesympatyczna.

Razem z Dizzym wędrował

TYTUS

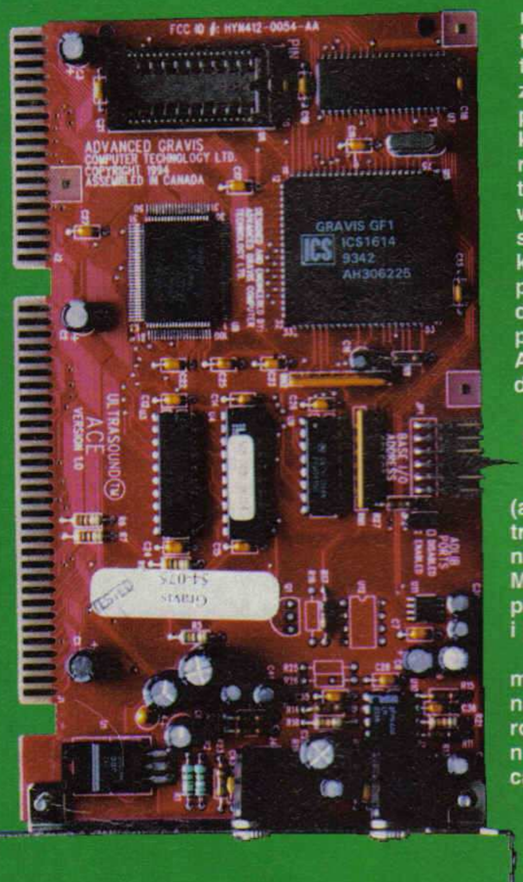
UltraSound ACE



Gravis Ultrasound, który wdarł się przebojem na rynek kart dźwiękowych na pececie (patrz wstęp do testu AWE), miał oprócz masy zalet jedną skromną wadę. Nie był kompatybilny ze swoim najgroźniejszym rywalem – Sound Blasterem. Wprawdzie korzystając ze specjalnego programiku (SBOS) mógł całkiem udatnie Sound Blastera emulować, jednak rozwiązanie to nie zawsze sprawdzało się w praktyce – rzeczywistość czasem skrzeczała. Rozwiązaniem, znalezionym bardzo szybko przez użytkowników, okazało się być włożenie do komputera DWÓCH kart – i SB i GUS-a. Daje się. Ma się wtedy zapewnioną 100% zgodność z SB – i możliwości GUS-a pod ręką.

Z tego samego pomysłu postanowili skorzystać inżynierowie pracujący w Gravisie. Wyszli ze skądinąd słusznego założenia, że większość możliwości GUS-a jest przez przeciętnego użytkownika nie wykorzystywana, bądź też dał już sobie z tymi problemami radę w inny sposób. Co więcej, masa ludzi ma już w domu takie lub inne Sound Blastery, do których chętnie dołożyliby tanie karty o znakomitych możliwościach muzycznych... Tak narodził się ACE.

Dla osób znających Gravisa Ultrasound lub MAX-a ACE może stanowić poważne zaskoczenie – jest to bowiem karta w porównaniu z tamtymi malutka. Podobnie jak to było w przypadku wcześniejszych GUS-ów z kartą dostajemy kilka dyskietek instalacyjnych (tym razem było ich „tylko" pięć). Zmniejszeniu uległa ilość dokumentacji – w pudełku znalazły się raptem dwie książeczki, w dodatku opisujące nie ACE, ale GUS MAX-a, co nie ułatwiło mi późniejszych eksperymentów. (W międzyczasie - tzn. w trakcie testu - została wydana instrukcja po Polsku, niestety do GUS MAX-a, co wprawdzie ułatwia instalację i konfigurację, ale nie do końca). W pudełku trafiłem też na niespodziankę – CD, z którego można dokonać instalacji oprogramowania. Na tej samej płytce znajduje się kilkanaście dem napisanych w ciągu mniej więcej dwóch ostatnich lat (bardzo przyzwoity wybór, naprawdę niezłe tytuły) i kilka wersji demonstracyjnych gier obsługujących GUS-a. O zestawie plików, które bez żadnych dodatkowych operacji można dołączyć do bazy plików w BBS-ie wspominam tylko z kronikarskiego obowiązku.



Instalacja jest banalna – jedna zworka do ustawienia adresu portu, druga, której nie trzeba ruszać, gdy ma się już SB w komputerze i jeden kabelek do podłączenia wyjścia z SB z wejściem ACE. Po włożeniu karty popełniłem zasadniczy błąd – zamiast spokojnie i cierpliwie zacząć instalować oprogramowanie z dyskietek, postanowiłem ułatwić sobie życie i skorzystać z CD. Nie róbcie tego – zaoszczędzicie sobie nerwów i czasu, jako że na CD znajduje się oprogramowanie przeznaczone do pełnej wersji GUS-a, które nie chce przejść przez fazę testów, jeśli w systemie znajduje się normalny Sound Blaster. Sięgnijcie spokojnie po dyskietki.

Skoro już karta była w komputerze i oprogramowanie na dysku, można było zacząć testy. Prawie wszystko działało tak, jak powinno. Niestety, moja ulubiona Inertia odmówiła posłuszeństwa przeżarta możliwościami rozpoznawania parametrów i typu karty. Pomogło jej dopiero zdefiniowanie wszystkiego na sztywno. Cała reszta (a było tego kilkanaście programów i gier) działała jak gdyby nigdy nic – dźwięk z SB, dźwięk z GUS-a, a może oba naraz? Wszystkie warianty rzeczywiście pracują, tylko warto sobie gdzieś zapisać konfigurację, bo pamiętanie co wisi na którym przerwaniu i którym DMA (zwłaszcza, gdy tym DMA które działa prawidłowo okazuje się być szóste) robi się cokolwiek kłopotliwe. Ciekawostka – po włożeniu i ACE i AWE do komputera, niektóre programy (w tym „Tower Assault" na CD) nie wydają żadnych dźwięków.

Jak już wspomniałem pisząc o AWE, sample o które oparte jest MIDI w GUS-ie (a więc i ACE) są chyba trochę lepsze, co jest jednak bardzo subiektywne. Mi i kilku innym osobom podobały się bardziej – i już.

Na koniec garść uwag mniej lub bardziej (nie) na temat. ACE, choć zaprojektowany jako uzupełnienie Sound Blastera, całkiem znośnie sprawia się jako karta używana samodzielnie. W przypadku braku SB możliwa jest nawet instalacja oprogramowania z CD ROM-u (ta sama, która nie daje sobie rady z testami podczas obecności SB). Wprawdzie stopień odchudzenia ACE w stosunku do zwykłego Gravisa utrudnia jego wykorzystanie (choćby ze względu na brak joysticka), jednak jest ono możliwe. Na kartę jest udzielana trzyletnia gwarancja. Przyznam, że trochę zdziwiła mnie stosunkowo niewielka różnica ceny między zwykłym GUS-em a ACE-m - biorąc pod uwagę stopień okrojenia karty spodziewałem się niższej ceny, lecz cóż, taka jest widocznie strategia firmy Gravis. Być może za kilka miesięcy, kiedy karta przestanie być tak nowa, jej cena spadnie, czyniąc ją jeszcze bardziej interesującą.

Borek



ACE — Media FX — AWE

Cena (VAT wlicz.):	380,00 zł
Liczba kanałów:	32
Max mix freq:	44,1kHz
Dystrybutor:	PMC, W-wa tel. 26-18-89
Wzmacniacz na karcie:	2 x ? W
Interfejs CD:	–
ROM:	–
RAM standard (max):	512 (1MB)
Joystick / MIDI I/O:	–

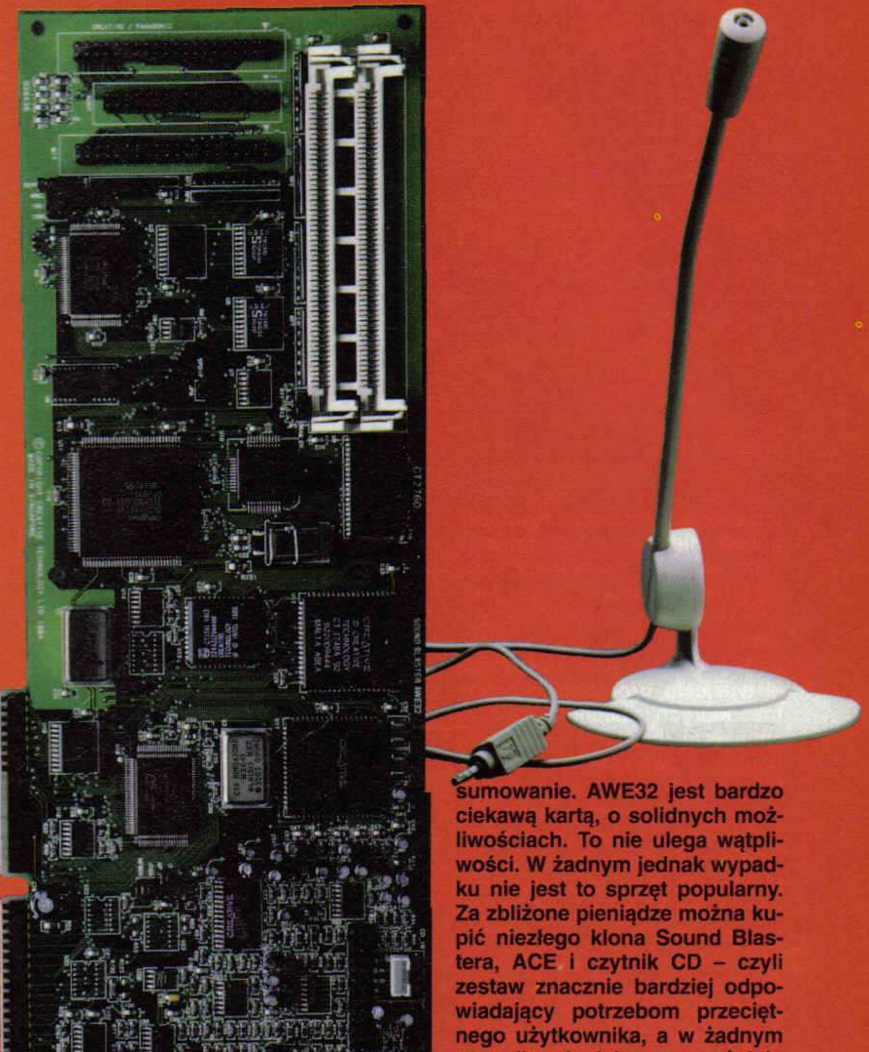
Sound Blaster AWE32

Gdy pojawił się Gravis Ultrasound, Sound Blaster jako taki stracił kilka palm pierwszeństwa. Wprawdzie nadal pozostawał kartą sprzedaną w największej liczbie egzemplarzy (zwłaszcza wliczając w to wszystkie jego klony), nadal pozostawał najpopularniejszym standardem, jednak jego możliwości zostały nagle daleko w tyle. Co więcej, łatwość programowania GUS-a i polityka firmy Gravis, polegająca na szerokim udostępnieniu informacji o tym JAK pisać programy na GUS-a, spowodowały jego błyskawiczną karierę – SB został praktycznie wyparty jako standard z demosceny, a większość gier dawała możliwość wyboru karty – GUS czy SB (inne standardy nigdy nie odniosły takiego sukcesu). Wiadomo było, że Creative Labs musi udzielić jakiejś odpowiedzi i wypuścić na rynek następną kartę, która będzie mogła stanowić konkurencję dla Gravisa. Produktem tym okazał się AWE32.

W pudełku jakie do nas dotarło znajdowały się sama karta (full size), sporo dokumentacji, dziewięć dyskietek instalacyjnych i mikrofon, nie licząc drobnych kabelków do podłączenia zewnętrznego wzmacniacza i kanału audio z czytnika CD. Jak się okazało po bliższym zapoznaniu się z całością, dokumentacja dotyczy głównie oprogramowania.

Instalacja nie sprawiła mi większego kłopotu – ot, kolejna karta do wetknięcia w sloty. Zmuszony byłem wprawdzie do przestawienia jednej czy dwóch zworek, ale wszystko odbyło się sprawnie i zgodnie z instrukcją (niestety, angielską). Z rozpędu uruchomiłem od razu jakiś program – i nic. Dźwięku ani śladu. Trochę mnie to zdziwiło, ale jak się po chwili okazało – niesłusznie. Trzeba było jeszcze przegryźć się przez instalację oprogramowania (powolna, ale prosta), w ramach której w autoexecu wylądował program inicjujący kartę. Oprócz niego w pliku config.sys znalazło się kilka programów, które po bliższym przyjrzeniu się dokumentacji okazały się niepotrzebne do większości zastosowań (więc je skasowałem – po co zaśmiecać pamięć). Od tego momentu prawie wszystko było dobrze. Prawie – bo niestety nie chciał działać mój CD-ROM, według zapewnień producenta zgodny ze standardem SONY. Pomógł dopiero powrót do oryginalnych driverów (nie tych dostarczonych z AWE32).

Po zainstalowaniu mogłem rozpocząć test w warunkach bojowych. Na pierwszy ogień poszło kilka odgrywarek do modułów, w pierwszym rzędzie Inertia Player – chodził idealnie. Potem posłuchałem sobie pod Windows kilku moich ulubionych kawałków MIDI. Było nieźle, choć na przykład toccata Bacha (której brzmienie zależy od jakości sampli organów) brzmi wyraźnie gorzej niż na GUS-ie. Potencjalnie jednak – po uwzględnieniu możliwości rozszerzenia AWE kośćiami pamięci i ładowania do nich sampli – jakość dźwięku można poprawić (niestety za dodatkową opłatą). Potem zacząłem grać we wszystko, co miałem na dysku – i wszystko działało jak powinno. Wprawdzie nie wszystkie gry potrafią bezpośrednio skorzystać z możliwości dźwiękowych AWE, jednak za pośrednictwem emulacji MIDI jakoś sobie dawały radę – choć taki „Harrier Jump Jet" wyraźnie miał kłopoty. Prawda jest taka, że coraz więcej gier ma w tej chwili wbudowane możliwości korzystania bezpośrednio z AWE, bez żadnych pośredników.



Tym jednak, co zrobiło na mnie największe wrażenie, nie była jakość dźwięku, ale możliwości karty praktycznie zupełnie dotychczas nieznane. AWE ma wbudowany zaawansowany procesor sygnałowy (ASP), który między innymi umożliwia analizę mowy w czasie rzeczywistym. W praktyce wygląda to tak, że gadając do mikrofonu można sterować niektórymi operacjami w Windows (a przynajmniej tyle potrafią programy sprzedawane razem z kartą) – i o ile wcześniejsze próby sterowania w ten sposób komputerem, jakie widziałem, były cokolwiek żałosne, AWE rzeczywiście radzi sobie z zadaniem. Po kilkunastu minutach 95% wypowiadanych przeze mnie komend było prawidłowo rozpoznawanych przez programy (po to jest ten mikrofon – swoją drogą nienajlepszy, bo generujący sam z siebie piłokształtny przydźwięk, wyraźnie widoczny przy samplowaniu).

Czas na małe podsumowanie. AWE32 jest bardzo ciekawą kartą, o solidnych możliwościach. To nie ulega wątpliwości. W żadnym jednak wypadku nie jest to sprzęt popularny. Za zbliżone pieniądze można kupić niezłego klona Sound Blastera, ACE i czytnik CD – czyli zestaw znacznie bardziej odpowiadający potrzebom przeciętnego użytkownika, a w żadnym wypadku nie dający zauważalnie gorszej jakości dźwięku. Inaczej będzie wyglądać sytuacja w przypadku profesjonalisty zajmującego się muzyką, jednak i on zanim będzie mógł poważnie myśleć o wykorzystaniu AWE będzie musiał dołożyć kilka do kilkunastu milionów na rozszerzenie pamięci na karcie i dokupienie CD z samplami (według niesprawdzonych informacji, płytka ma kosztować kilkaset dolarów).

Borek

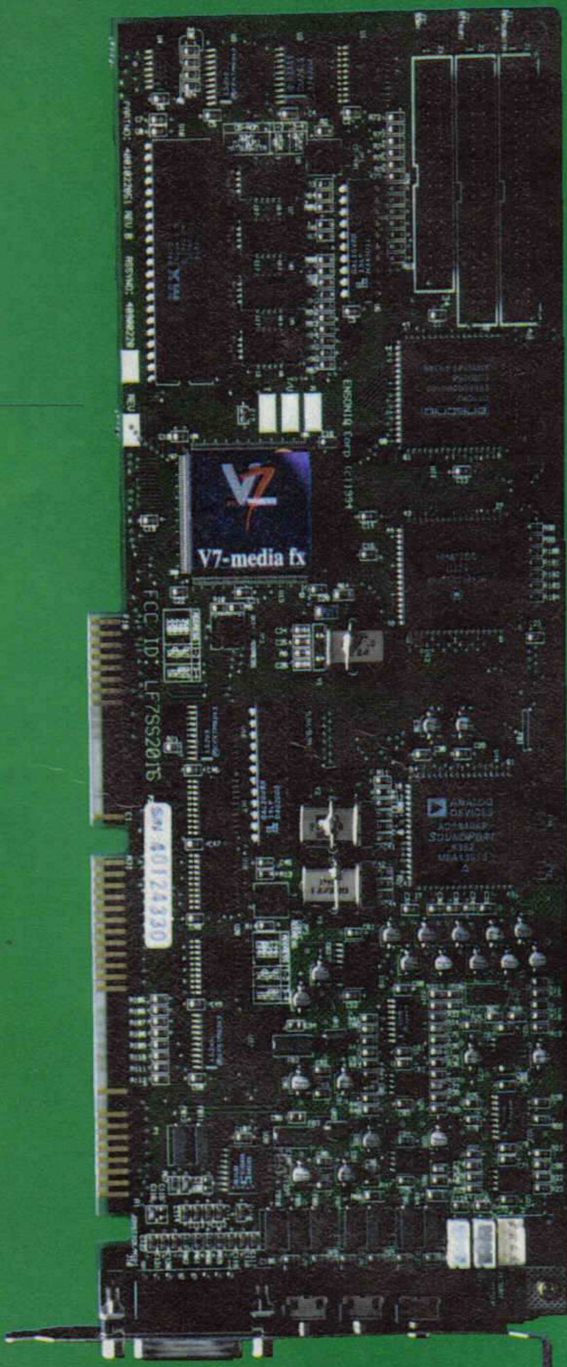
Cena (VAT wlicz.):	903,00 zł
Liczba kanałów:	32
Max mix freq:	45 kHz
Dystrybutor:	Ultramedia, W-wa tel. 628-80-74
Wzmacniacz na karcie:	2 x 4 W
Interfejs CD:	Sony, Mitsumi, Panasonic.
ROM:	1MB
RAM standard (max):	512 (28MB)
Joystick / MIDI I/O:	+

Media FX



W odróżnieniu od ACE i AWE32 (kolejność alfabetyczna) ta karta pojawiła się znikąd – jak diablik z pudełka. Co ciekawe, choć nie jest to ani produkt wpasowany w konkretną niszę rynkową (jak ACE) ani produkt stanowiący odpowiedź na działanie konkurencji (jak AWE32), karta ta mogłaby stanowić bardzo sensowną propozycję dla wielu graczy, a i bardziej zaawansowani użytkownicy mogliby nią nie pogardzić.

Media FX stanowi (w przybliżeniu) połączenie Sound Blastera z emulującym General MIDI (lub Rolanda MT32) syntezatorem wavetable Ensoniq. Pomysł takiego mariażu nie jest nowy, jednak ciągle jeszcze nie doczekał się szerokiej popularności (co za kilka miesięcy prawdopodobnie nie będzie już prawdą). Tym, co różni opisywaną kartę od innych podobnych, jest sposób realizacji emulacji różnych standardów MIDI. O ile w przypadku AWE32 i ACE stosuje się w tym celu programy rezydentne, których obecność zawsze zmniejsza wielkość dostępnej pamięci i zwiększa ryzyko konfliktów między różnymi programami (tym samym w szczególnych przypadkach uniemożliwiając nawet uruchomienie niektórych gier na specyficznych konfiguracjach), Media FX ma wbudowany procesor Motorola 68000 biorący na siebie zarządzanie całą emulacją. Prawdopodobnie ten sam procesor zajmuje się dekompresją sampli podczas ich odgrywania, jako że zgodnie z dokumentacją ich rozmiar w ROM-ie wynosi dwa megabajty – nie jest to dużo jak na MIDI.



Pudło, zawierające kartę, robi dobre wrażenie, jednak ma rozmiary trochę na wyrost, bowiem wszystko co można znaleźć w środku to samą kartę, trzy dyskietki z oprogramowaniem i dwie (no, powiedzmy że trzy) broszurki z instrukcjami. Karta jest długa, co zaczyna być ostatnimi czasy rzadkością, jako że w większości przypadków elektronika mieści się bez większego problemu na krótkiej karcie. Miałem – podobnie jak w przypadku AWE – kłopoty z uruchomieniem swojego CD ROM-u, tym razem były one jednak znacznie większe, jako że nie wystarczyło skorzystać z mojego drivera (zamiast sprzedawanego razem z kartą) – musiałem jeszcze wydedukować, jaki mu podać adres portu ($338, może się komuś ta informacja przyda). Dodatkowo wyszło na jaw, że emulacja SB ma ustawione na sztywno adres $220 i nie da się tego zmienić. Potem wszystko działało tak jak się tego należało spodziewać.

No, może bez przesady. Zacząłem katować kartę wszelkimi programami i grami jakie miałem pod ręką (lub znalazłem w pokoju) i dość szybko trafiłem na pewien niemiły zgrzyt. Szwankuje emulacja Sound Blastera. Nie wnikając zbyt głęboko w szczegóły techniczne (bo to temat na cykl artykułów w Bajtku, a nie na jedno zdanie przy okazji testu), Sound Blaster może działać w kilku trybach – i o ile dwa z nich emulowane są prawidłowo, o tyle trzeci (tzw. DMA z autoinitem) trzeszczy. Wykryłem to początkowo swoją odgrywarką do modów (działającą prawidłowo na wielu kartach, co sprawdziłem osobiście i przez podstawionych ludzi), potem to samo stało się z „Tower Assault". „DOOM" w ogóle nie chciał działać prawidłowo – to znaczy grać owszem, można, ale słyszane dźwięki nie przypominają niczego kojarzącego się z „DOOM-em". Z uwag jakie znalazłem w instrukcji wynika, że czasem mogą pojawiać się kłopoty, wynikające ze sposobu w jaki pisane są niektóre gry – co ma sugerować, że źródłem kłopotów są niesforni programiści, a karta jest w porządku. Pozwolę sobie mieć na ten temat zdanie wprost przeciwne – jeśli coś działa na prawdziwym Sound Blasterze, a nie działa na innej karcie, winna jest karta, a nie program. Howg. Jedyne, co można zapisać na plus karty w tym momencie, to możliwość wyłączenia emulacji SB i włożenia karty obok SB – trochę jak w przypadku ACE.

Żeby jednak obraz nie był czarny, muzyka (odgrywana jako MIDI) brzmi ładnie, gdzieś tak między GUS-ami a AWE32. Z jednego względu jednak Media FX pozostaje daleko w tyle – próbki zapisane są w ROM-ie i nie ma żadnej możliwości ich podmieniania.

Kiedy zaczynałem przyglądać się wszystkim trzem kartom, które zupełnie przypadkiem pojawiły się niemal równocześnie, Media FX wydawała mi się być tym produktem, który zupełnie nieoczekiwanie okaże się ciekawszy i od ACE i od AWE32. Niestety, tak się nie stało – a szkoda, jako że koncepcja połączenia MIDI z Sound Blasterem na jednej płytce wygląda obiecująco i ma bardzo duże szanse powodzenia wśród graczy. Zwłaszcza, jeśli połączy się ją z przystępną ceną i możliwościami rozbudowy.

Borek

Cena (VAT wlicz.):	699,00 zł
Liczba kanałów:	32
Max mix freq:	48 kHz
Dystrybutor:	Ultramedia, W-wa tel. 628-80-74
Wzmacniacz na karcie:	tylko słuchawkowy
Interfejs CD:	Sony, Mitsumi, Panasonic.
ROM:	2MB
RAM standard (max):	?
Joystick / MIDI I/O:	+

WINTER SUPERSPORTS '92



Mamy teraz lato, więc o nartach i innych sportach zimowych nie ma co marzyć. Nie pojeździmy ani na łyżwach, ani na sankach, ale za to możemy sobie zagrać w „Winter Supersports".

W tej grze możemy wziąć udział w miniolimpiadzie. Albo gramy w turnieju, w którym może wziąć udział do ośmiu graczy, albo w pojedynku, podczas którego mierzymy się z komputerem. Pojedynek to zawsze osiem dyscyplin, w turnieju zaś możemy wybrać liczbę konkurencji. Oczywiście możemy wpisać imiona naszych graczy i wybrać kraj, z którego pochodzimy. Niestety, nie ma Polski, dlatego pozostaje nam występowanie pod szyldem ROW, czyli Rest of the World (reszta świata). Kiedy wszystko jest już ustalone możemy rozpocząć konkurencje...

BIEG ZJAZDOWY: W tej konkurencji musisz przeprowadzić swojego gracza pomiędzy bramkami do mety. Musisz uważać z prędkością, bo gdy jedziesz zbyt szybko, dość trudno się manewruje i łatwo wypaść z trasy. Z kolei zbyt ostrożna i powolna jazda uniemożliwia uzyskanie dobrego czasu. Tutaj, jak w każdej z konkurencji zjazdowych, musisz wykazać się przede wszystkim dobrym refleksem.

ŁYŻWIARSTWO SZYBKIE: Jazda na łyżwach wymaga spokoju. Aby jechać szybko, należy w odpowiednim rytmie przebierać nogami.

SKAKANIE PRZEZ BALE: Ta dyscyplina jest bardzo podobna do łyżwiarstwa szybkiego. Jedzie się właściwie w ten sam sposób z tym, że trzeba co jakiś czas przeskakiwać przez bale drewna. Przez to znacznie trudniej jest utrzymać rytm.

BOBSLEJE: Aby przejechać bezpiecznie tor, trzeba cały czas balansować ciałem. Jeżeli wjeżdżasz wysoko na ścianę uzyskujesz większą prędkość, ale za to łatwiej możesz stracić równowagę.

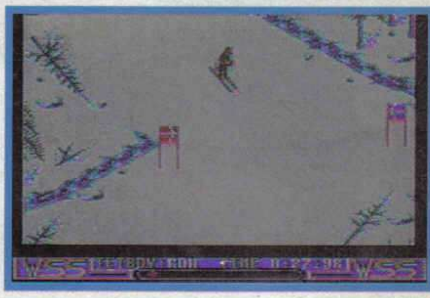
SLALOM GIGANT: Odbywa się na krótszej, ale za to bardziej krętej i niebezpiecznej trasie niż bieg zjazdowy, przez co jest jeszcze trudniejszy.

SANECZKI: Ta dyscyplina jest bardzo podobna do bobslejów. Jedyna różnica to to, że zamiast zespołu jeździ się samemu na malutkich saneczkach.



SLALOM RÓWNOLEGŁY: Podobny do zwykłego slalomu, ale ma mniej bramek i kilka wyskoków. Najważniejszą różnicą jest to, że w jednym biegu rywalizuje ze sobą dwóch dwóch narciarzy.

WYŚCIGI SKUTERÓW: To dość ciekawa dyscyplina. Na torze ściga się na raz dwóch zawodników. Śnieżne skutery to maszyny obdarzone wielką mocą. Łatwo jest jednak wpaść w poślizg i opuścić trasę. Dużych umiejętności wymaga też wchodzenie w liczne zakręty.



„Winter Supersports" to nienajgorsza gra sportowa z ładną grafiką. W wersji kasetowej, którą miałem przyjemność testować, kolejne dyscypliny doładowują się dość długo, ale za to bez problemów. W porównaniu z większością gier dostępnych legalnie dla C64 to całkiem dobry produkt.

BADJOY

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚĆ

UltraSound – dla wszystkich

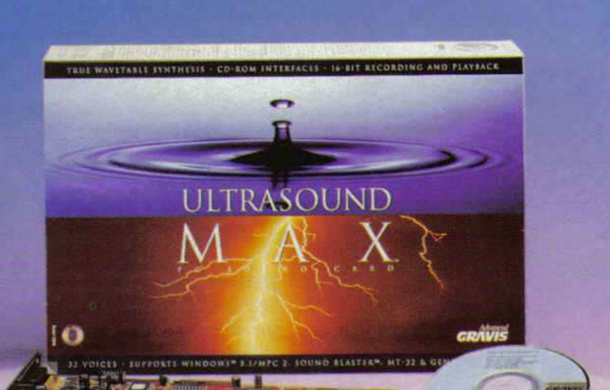


Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas
oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów



Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Flight Commander 2



FLIGHT COMMANDER 2

BIG TIME SOFTWARE Inc.'95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 386, 4MB

Latać każdy może jeden lepiej drugi trochę gorzej. Wbrew pozorom jednak latanie nie polega tylko na manewrach, po których oczy pilota wracają na swoje miejsce z okolic żołądka. Nie bez powodu piloci z Fighter Weapons School, bardziej znanej jako Top Gun, oprócz ćwiczeń pilotażu wiele czasu poświęcają na analizę taktyczną swych podniebnych ewolucji. Nauka na błędach, które nie kończą się rakietą w silniku jest najlepszym i najzdrowszym sposobem doskonalenia umiejętności pilota wojskowego w czasie pokoju. W dzisiejszych czasach najważniejsze są możliwości techniczne samolotu i jego uzbrojenia. Jednak przy porównywalnych możliwościach samolotów elementem zapewniającym zwycięstwo jest taktyka. Piloci myśliwców mawiają „Prędkość to życie" i mają rację.





Samolot „wlokący się" po niebie to latająca trumna pilota. Możecie się o tym przekonać grając w grę „Flight Commander 2" firmy Big Time Software.



To nie jest symulator ...

Jest to dość niecodzienna gra strategiczna, bo polem bitwy jest pewien bliżej nieokreślony obszar, a raczej przestrzeń ponad nim. Do dyspozycji masz samoloty różnorodnego przeznaczenia – od myśliwców po samoloty rozpoznawcze i latające radary. Możliwość tak szerokiego wyboru sprzętu latającego zapewnia baza danych o dość znacznej objętości. Występują w niej cztery klasy sprzętu: samoloty, rakiety, cele wojskowe oraz lotnictwo poszczególnych krajów. O każdym samolocie możesz się dowiedzieć prawie wszystkiego od masy startowej po typ zakłócacza radioelektronicznego. Przeważają tu oczywiście produkty „made in USA" i przemysłu byłego Związku Radzieckiego, lecz nie zapomniano o takich producentach samolotów jak Francja, Szwecja i Chiny. Autorzy gry wybiegli nawet nieco w przyszłość i dodali kilka typów samolotów (i rakiet) nie przedstawianych oficjalnie, które są ulepszonymi wersjami już istniejących i powszechnie znanych konstrukcji (np. F/A-18E, Su-35 Super Flanker). Możesz uzyskać też dość aktualne dane o wyszkoleniu, poziomie technicznym używanego sprzętu lotnictwa od Angoli po Wietnam. Kategoria rakiet zawiera konstrukcje radzieckie, amerykańskie i francuskie. Wyliczyć ich wszystkich nie sposób, a liczba parametrów jakimi są opisane przekracza potrzeby przeciętnego gracza. Typów misji też jest kilka od wymiatania myśliwców, przechwycenia, po ataki na jednostki naziemne (pojazdy pancerne, stacje radarowe, bunkry itd.) i nawodne (lotniskowce, okręty zaopatrzenia).



Wejść mu na ogon

Najważniejszym zadaniem pilota było zawsze zajęcie takiej pozycji względem samolotu przeciwnika, która umożliwia skuteczne odpalenie rakiet lub ostrzelanie.

I tu wspomnieć należy o współczesnych manewrach lotniczych. Większość z nich uzależniona jest od energii samolotu, czyli od jego szybkości i wysokości. Wysokość łatwo zamienić na szybkość i odwrotnie. Samolot atakujący musi zatem wykonywać takie manewry, które nie zmniejszą nadmiernie jego szybkości. Powód jest jeden – przejęcie inicjatywy przez przeciwnika prowadzi zwykle do zamiany ról ofiary i myśliwego. A jak to się kończy nie muszę chyba dodawać. W grze sterujemy każdym samolotem (prawie) po naszej stronie przy pomocy drążka sterowego i (?) przechylenia. Do dyspozycji mamy również przepustnicę regulującą ciąg silnika, hamulce aerodynamiczne i dopalacz (z wyjątkiem wczesnych odrzutowców). Jeśli samolot znajduje się w stromym nurkowaniu lub wznoszeniu możliwy jest manewr umożliwiający zmianę kierunku lotu (Spit-S lub Immelman). Jeśli ktoś ma ochotę sprawdzić jakie szanse ma Mig-17 w walce z F-16, może to zrobić bez problemu. Doradzam jednak, aby walka była ciekawsza, nie używać rakiet kierowanych radarem. Łatwo zauważyć jak przełomowym krokiem było wprowadzenie do uzbrojenia pocisków rakietowych. Widać też przewagę techniczną zachodnich samolotów nad produktami radzieckich fabryk lotniczych – radar Miga-23 wykrywał cel, lecz nie mógł go namierzyć celu i podwieszone pod skrzydłami rakiety kierowane radarem były tylko zbędnym balastem.



Samoloty, samoloty ...

Wśród samolotów, jakie mamy do dyspozycji są, m.in myśliwce od F-86 Sabre i Mig'a-15 do F-15C, F-16C i Mig'a-29M, Su-27, szturmowce A-10 Thunderbolt II, Su-25 Frogfoot, bombowce Panavia Tornado IDS, F-111F Aardvark. Nie zapomniano również o najszybszych samolotach na niebie: SR-71 Blackbird i Mig-25. Jeśli chcemy przeprowadzić jakiś dobrze zamaskowany atak do formacji atakującej należy włączyć EF-111A Raven, EA-6B Prowler lub Su-24 Fencer F. A dla cichych ataków o północy najlepszy jest F-117A Nighthawk lub F-22 Lighting II nie posiadający jak dotąd odpowiednika po stronie radzieckiej. Korzystając w czasie walki z pomocy kontrolera nie musimy zajmować się latającymi radarami E-3 Sentry lub Il-76 Mainstay. Działania wojenne możemy prowadzić w pięciu okresach: Korea 1950-53, Wietnam 1965-72, Środkowy Wschód 1967-73, Falklandy 1982 i czasy obecne.

Gra jest ciekawą pozycją dla amatorów lotnictwa pozwalająca na spojrzenie na bitwę lotniczą raczej od strony dowodzącego niż pilota myśliwca. Pozwala również na szczegółowe zaplanowanie operacji z uwzględnieniem różnorodności używanego sprzętu. Wielu zwycięstw i małych strat życzy

Crazy Pilot jr. (uziemiony)





US Navy

Po krótkim zastoju w temacie lotniczym, trwającym mniej więcej od czasu wydania „Fleet Defendera" przez Microprose, na rynku pokazał się kolejny duży program symulacyjny. Tym razem los rzucił nas na pokład amerykańskiego lotniskowca „Eisenhower", pełniącego służbę na Morzu Czarnym. Statek ten zdobył sobie wśród amerykańskich pilotów przydomek „łodzi miłości", ze względu na obecność wśród prawie pięciotysięcznej załogi około ośmiuset kobiet. Już po pierwszym roku prawie dwadzieścia z nich musiało udać się na urlop macierzyński. Nie dziwi więc fakt, że służba na „Eisenhowerze" to marzenie każdego pilota w armii USA. Możesz uważać się za szczęśliwca.

OTWIERAMY PUDEŁKO

Wewnątrz wala się w nieładzie niebieskawa płytka kompaktowa, karta rejestracyjna oraz stustronnicowa, bardzo ładnie wydana (aczkolwiek czarno-biała) instrukcja obsługi programu. Na pierwszy rzut oka książeczka sprawia dobre wrażenie. Jednak po przewertowaniu kilku stron czar pryska. Po pierwsze, chyba najważniejsze, NIE MA SPISU KLAWISZY. Coś takiego w symulatorze jest po prostu nie do pomyślenia. Musiałem w pocie czoła wyłuskiwać z kolejnych stron tekstu opisy poszczególnych klawiszy, a i tak nie udało mi się znaleźć wszystkiego. Bardzo ważne są flary i paski folii (chaff) – obsługiwane klawiszami Delete i Insert. Oczywiście nie znalazłem tego w instrukcji. Po dwukrotnym jej przeczytaniu dałem sobie spokój i wyciągnąłem ze stosu książek podręcznik dołączany do „Strike Commandera". Dopiero wtedy odświeżyłem swoją pamięć na temat bombardowania CCIP i kilku innych niezbędnych rzeczy, które w oryginalnej instrukcji „USNF" były pominięte lub omówione zdawkowo. Ogólnie rzecz biorąc instrukcja jest zdecydowanie najsłabszym punktem programu. Może to być bardzo deprymujące dla początkujących lotników i skutecznie zniechęcić do zabawy „USNF".

WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ

„US Navy Fighters" to program bardzo nowoczesny technicznie. Do wyboru mamy rozdzielczości od 320x200 przez 320x400 aż do 1024x768. Do poprawnego działania wymagane jest 8 MB RAM, ale przy wyłączeniu wszystkiego i wszędzie można zagrać nawet na 4 MB. Żegnajcie posiadacze 386 – gra na tym sprzęcie mija się z celem, zamiast tego można urządzić wyścigi żab. Na komputerze 486-100 MHz z bardzo szybką kartą graficzną i dużą ilością pamięci, można już grać w trybie SVGA (640x480). Okupić to trzeba wyłączeniem tekstur nieba, oceanu i lądu oraz wyłączeniem widoku kokpitu. Nawet wtedy jednak w pewnych momentach jest bardzo wolno (np. podczas bombardowania). Ogólnie rzecz biorąc, program działa w ślimaczym tempie. Bez Pentium gra w SVGA może być udręką.

FABUŁA

Jest rok 1997. Nacjonalistyczno-faszystowskie ugrupowania (Żyrynowski) obaliły Jelcyna i przejęły władzę w Imperium Rosyjskim. Ukraina, podobnie jak wiele innych krajów wschodniej i środkowo-wschodniej Europy zbliżyła się do NATO. Mimo to Rosja nie zaprzestała rościć sobie praw do całości Floty Czarnomorskiej. Nie zważając na ostrzeżenia Stanów Zjednoczonych Rosjanie postanowili przejąć flotę i w tym celu zorganizowali dużą operację wojskową. „Eisenhower", znajdujący się w rejonie działań wojennych, wspiera z powietrza działania wojsk lądowych i zapewnia ochronę statkom operującym w spornym rejonie.

CZYM LATAMY?

Jak wspomniałem na wstępie, naszym domem jest wielki lotniskowiec. Każda misja rozpoczyna się i kończy na jego pokładzie. Na początku należy wybrać maszynę, która najlepiej odpowiada rodzajowi wykonywanego zadania. Do walk powietrznych, przechwytywania wroga itp. wybieramy F-14 „Tomcata". Misje przeciwko statkom najlepiej wykonywać na „Szerszeniu", czyli F-18/A. Do bombardowania celów naziemnych idealny jest SU 33, występujący gościnnie dzięki uprzejmości sił Ukraińskich. Jego wielką zaletą jest odpowiednik systemu FLIR, zamontowany na stałe. Mamy wreszcie A7-E „Korsarza", oraz F-22 – rewelacyjny myśliwiec przechwytujący, dostępny dopiero po wykonaniu ponad dwudziestu misji.

Rozmaitość latającego żelastwa jest imponująca. Żaden inny symulator nie może się pochwalić tak szerokim parkiem maszyn. Co ważniejsze, każdy typ samolotu jest inny nie tylko z nazwy i wyglądu. Lata się też inaczej. Jedne są bardzo zwrotne, inne szybkie, jeszcze inne rzadko wpadają w korkociąg lub łatwo z niego wychodzą. To bardzo cieszy, gdyż nie ma nic gorszego niż znużenie grą. W przypadku „USNF" taka sytuacja nie ma prawa się zdarzyć.

Kilka słów o przeciwnikach: walczymy z Rosjanami, a to oznacza spotkanie z całą gamą Migów i SU, oraz JAK-ami, Tupolewami, Anami i paroma mniej ważnymi ustrojstwami. Z własnego bolesnego doświadczenia wiem, że do najgroźniejszych przeciwników należą piloci śmigłowców KA-50. Na „Hokumach" latają tylko asy (najlepsi piloci w grze mają taki „stopień"), więc walka z nimi to piekło. Zestrzelenie z kilkunastu mil rakietą (nieważne, phoenix czy amraam) praktycznie nie wchodzi w rachubę. Jeżeli pilot widzi zbliżającą się rakietę, zawsze ją wymanewruje (śmigłowcem!!!). Pewne szanse są w nocy, kiedy jest czarno jak... i rakiet nie widać. Walka z „Hokumami" sprowadza się do znacznego zwolnienia (do około 200 węzłów) i próbie wejścia na ogon. Praktycznie rzecz biorąc, jeżeli nie uda się tego zrobić w kilka se-











kund, zostaniemy zestrzeleni przez skrzydłowych ściganego (30 mm działko robi spore otwory w karoserii) albo też wpadniemy w przeciągnięcie, które na wysokości tysiąca stóp n.p.m. zwykle kończy się kąpielą.

Fighters

CZEGO ONI ODE MNIE CHCĄ?

Do dyspozycji mamy jedną kampanię (Ukraina 1997) zawierającą 50 misji. Producenci przewidzieli kilka wolnych „slotów" na kolejne kampanie, które mają zamiar opracować po ewentualnym sukcesie gry (w Ameryce „USNF" zbiera pochlebne recenzje i dobrze się sprzedaje). Niestety gra nie posiada opcji łączenia się graczy przez modem. Wspólne wykonywanie zadań lub, co jeszcze ciekawsze, walka po przeciwnych stronach barykady daje wrażenia zupełnie nieporównywalne z grą w pojedynkę.

Nie jest nudno. Kolejne misje nie są bliźniaczo do siebie podobne i tworzą zwarty ciąg wydarzeń, co jest bardzo miłe i sprawia, że atmosfera konfliktu staje się bardziej realna. Wpadka, czyli powrót do domu bez wykonania powierzonego zadania nie przekreśla naszej kariery. Po prostu później dostaniemy awans. Jeżeli jednak wpadki będą się przydarzały co chwila, przełożeni zapewnią nam miłą posadkę w obsłudze naziemnej. Nie muszę dodawać, że dla każdego pilota jest to najmarniejszy z końców. Może się zdarzyć, że przeciwnik okaże się szybszy i jego sidewinder rozerwie nasz samolot na strzępy. Wtedy należy wybrać powtórzenie misji, gdyż w przeciwnym wypadku kampania przepadnie i trzeba będzie zaczynać od początku.

Bardzo ważne – misja jest uznana za „zaliczoną" dopiero PO WYSŁUCHANIU briefingu dotyczącego kolejnego zadania. Próba wcześniejszego wyjścia do DOS-u zakończy się smutno – po ponownym uruchomieniu programu znajdziemy się o „oczko" wcześniej, niż kończyliśmy.

Sceneria podczas lotu nie jest stała. Ląd, morze, statki, w wysokiej rozdzielczości wszystko wygląda wspaniale. Zdarzają się jednak misje, w których do wysokości 20000 stóp zalegają chmury. Widoczność jest wtedy mała, a niektóre rodzaje pocisków AA głupieją. Jednak zdecydowanie najciekawiej jest podczas lotów w nocy. Na monitorze widać tylko HUD, ewentualnie okienko celu lub radaru i nieprzeniknioną czerń dookoła. Z ledwością można dostrzec koniec pokładu lotniskowca, a wylądowanie w takich warunkach graniczy z cudem. Tuż przed przyziemieniem w żyłach płynie czysta adrenalina. Walka powietrzna polega na wmontowaniu sobie dodatkowej pary oczu. Wtedy można będzie kontrolować na raz drabinkę pochylenia HUD (w celu zorientowania się czy nie lecimy głową do dołu), wysokościomierz, prędkościomierz, diament umiejscowienia celu oraz radar. Latanie w nocy to najciekawsza część kampanii.

U.S. NAVY FIGHTERS

ELECTRONIC ARTS '95

IPS

👍	?	𝄞	✎
8	9	8	9

PC 486-CD,
ZALECANE 486 DX2, 8MB RAM

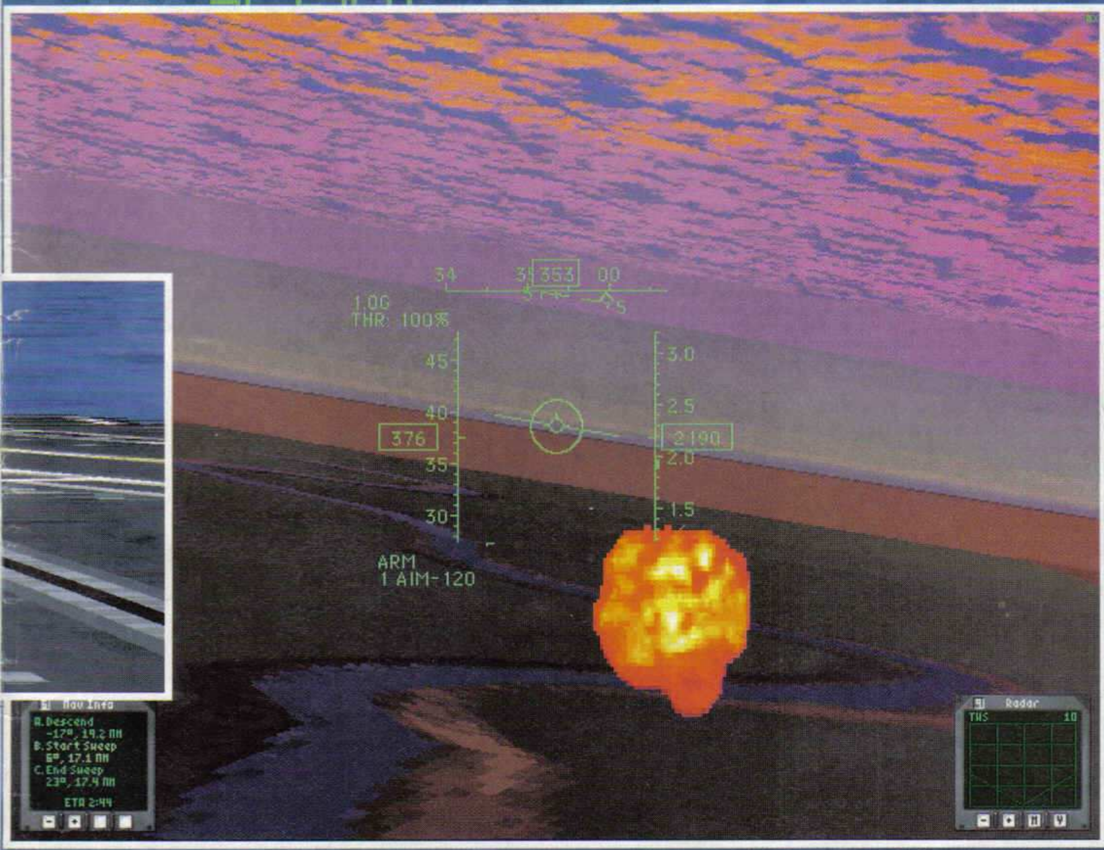
CENA: 103,70 zł

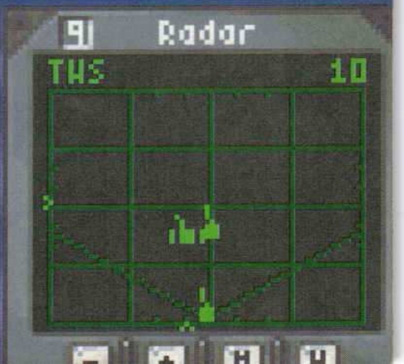
KUPIĆ, NIE KUPIĆ?

Dla wszystkich posiadających odpowiedni sprzęt (minimum 486-50) jest to gra warta polecenia. Różnorodność oblatywanych samolotów, bardzo ładna grafika, „multimedialność" (tfu!) przejawiająca się w zdigitalizowanych odprawach i krótkich scenkach rodzajowych z życia pilota czynią z „US Navy Fighters" pozycję godną polecenia. Jedyną wadą jest powolność programu. Udało mi się także zauważyć powtarzający się błąd w programie. Podczas włączonej 8-krotnej kompresji czasu i próbie automatycznego lądowania następował „twardy" zwis komputera. Może to złośliwość autorów, którzy chcieli zmusić idących na łatwiznę graczy do odrobiny wysiłku, jakim niewątpliwie jest wylądowanie na ruszającym się lotniskowcu? Raczej nie, chociaż jest to czasem denerwujące. Innym burakiem jest pojawiająca się czasami niemożność włączenia tekstur oceanu/nieba.

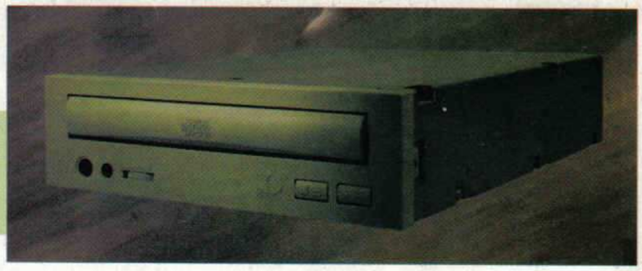
Na pytanie kupić/nie kupić odpowiadam: kupić. I grać długo, bez cheatowania. Wtedy program zapracuje na siebie.

ROOSHKEEN









Multimedia i nie tylko!





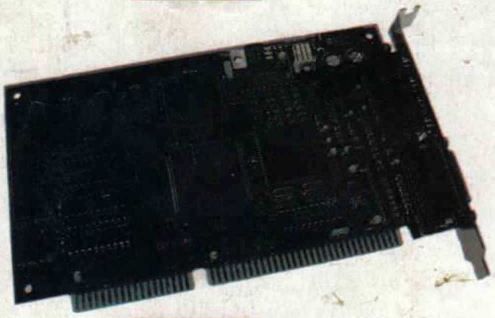
Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.

Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975

Trust MULTI MEDIA

Wearnes

Logic 3



TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

Quickjoy

MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem